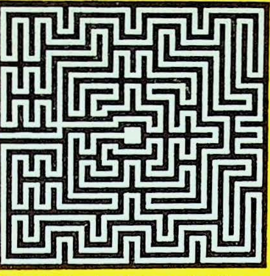
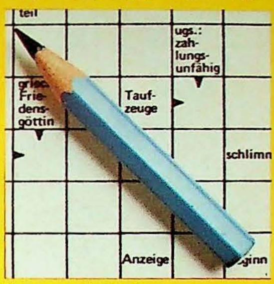
Spiel



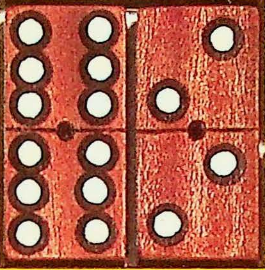
Labyrinth: faszinierende Pfade



Hase und Igel



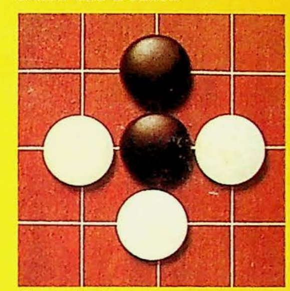
Raten und Denken



Domino: zahlreiche Varianten



Spielereien auf der Theke



Go-Aufgabe

DM 4,–

Nr. 12/1

Dezember '79
Januar '80

Denken Raten Knobeln für Erwachsene

Mathematisches Kabinett
In 15 Schritten Denken lernen
Logicals
Fotorätsel
Knobeleien

Alaska

Das Spiel für die ganze Familie

Science-fiction-Preisrätsel

Das Auge des Jupiters

Die Kunst des Papierfaltens

Die Spiele der Geishas

NEU! Spiel-Anleitungen zum Sammeln

Alaska, eine aufregende Jagd im hohen Norden

Österreich: 35 öS   Schweiz: 4,30 sfr

Spiel-Inhalt

Spiel des Jahres: Beim langsamsten Rennen der Welt wird um die hintersten Plätze gebalgt Seite 14

Ein spannendes Science-fiction-Preisrätsel. Machen Sie mit und überführen Sie den Täter! Seite 22

In 15 Schritten Denken lernen: Konsequentes Anordnen von Quadern Seite 11





Seine Schachleidenschaft stellte Kanzler Helmut Schmidt öffentlich unter Beweis Seite 36

Spiele & Spielen

Wettbewerbe

Reportagen

Denken & Raten

Spielzeit

Rubriken

Titelfoto: Fred Seiler

			Spiele zum Sofortspielen	Seite
für mehrere	für zwei		Taschenrechner	49
			Spielanleitungskarten	9/51
			Domino-Spiele	42
			Schocken, Lügen	38
		für einen	Spiel-Auktion	26
			Kröten und Frösche	27
			Labyrinth	33
			Papierfaltspiele	20

Liebe "Spiel"-Leser,

in der Welt der Magie gibt es zwei wichtige Regeln. Erstens soll ein Zauberer nie einen Trick vorführen, den er nicht vorher gründlich geübt hat. Zweitens darf der Magier niemals das Geheimnis eines Kunststückes verraten. Er würde sonst dem Zuschauer eine schöne Illusion nehmen. Das ist auch der Grund, warum wir in „Spiel" keine Zauberecke eingerichtet haben, obwohl uns viele Leser darum baten. Wer sich für die Zauberei interessiert, dem gibt Hans Günter Witt für den Anfang in seinem Artikel „Sim-Sala-Bim aus dem Pappkarton", Seite 48, einige Tips und Anregungen.

Zu einem Zauberkasten besonderer Art soll sich unsere Spiel-Kartei entwickeln. Denn jeder Leser hat die Möglichkeit, eigene Spiel-Ideen beizusteuern (siehe Seite 8). Die Spiel-Karten, die dabei entstehen, können in einem Karteikasten gesammelt werden.

Herzlichst Ihr

Gilbert Obermair

Seeräuber gesucht

Vielleicht sind Sie in der Lage, ein Spiel ausfindig zu machen, das ich vor etwa 20 Jahren mit Begeisterung gespielt habe. Es heißt „Seeräuber" und ist ein Spiel für zwei Personen. Jeder Spieler hat eine Flotte zur Verfügung (die Schiffe sind aus Zinn), und zwei Häfen, die durch Pappkartons verdeckt sind, so daß der Gegenspieler nicht weiß, wie viele und welche Schiffe in welchem Hafen sind. Ziel des Spieles ist es, einen Schatz zu bergen, zu fahren oder zu schießen.

FRED KORN
BOCHUM

Wer kennt das Seeräuber-Spiel und kann uns Hinweise geben?
Die Redaktion

Maximale Gewinnchancen ansteuern

Heft 8/9: „Schach dem Computer":

Ein Computer vermag nicht, zwischen sinnvollen und sinnlosen Zügen zu unterscheiden. Deshalb ist er im Prinzip gezwungen, sämtliche zulässigen Züge durchzuchecken. Das verbietet jedoch die zur Verfügung stehende Zeit. Statt die Lösung dieses Dilemmas weitgehend dem Zufallsgenerator zu überlassen, sollten die Daten im Lexikon effektiver verwendet werden als bisher, und zwar durch

1. die Theorie des Gewinnpotentials und
2. eine Standardnotation.

Das Gewinnpotential ist die in Prozentzahlen ausgedrückte statistische Wahrscheinlichkeit, daß in einer bestimmten Partiestellung entweder Weiß oder Schwarz gewinnt oder daß Remis zu erwarten ist.

Das Gewinnpotential wird durch einen Vergleich einschlägiger Meisterpartien ermittelt. Wenn man 100 Turnierpartien vergleicht, in denen eine bestimmte Partiestellung vorkommt, so kann man beispielsweise 60 weiße Partiegewinne auszählen; dreißigmal könnte Schwarz gewonnen haben, und zehnmal könnte Remis entstanden sein.

Wenn man weitere 100 Partien hinzuzieht, so ändert sich das zuvor errechnete Gewinnpotential nicht mehr; es wird nur noch stabilisiert.

Die praktische Anwendung besteht darin, daß in der Eröffnungsphase nur solche Positionen angesteuert werden, die für die eigene Farbe die maximalen statistischen Gewinnchancen ausweisen.

RUDOLF ERBSLÖH
WUPPERTAL

Noch eine Zine

Nachdem in den ersten „Spiel"-Ausgaben bereits auf zwei Amateurzeitungen für Spieler hingewiesen wurde, möchte ich Sie auf eine dritte Zeitung aufmerksam machen. Sie nennt sich „Wolfs Wirtschaftsbrief" oder kurz „WWB" und wird herausgegeben von Knut-Michael Wolf, Schäferkampsweg 27, 2359 Henstedt-Ulzburg 3. Wie der Name schon vermuten läßt, werden im WWB in erster Linie Wirtschaftsspiele per Post abgewickelt. Daneben werden jedoch auch noch andere Erwachsenen-Spiele abgehandelt wie zum Beispiel „Anno 4000", „Intimate Diplomacy", „Ordo", „Confrontation" und seit neuestem auch das alte 3M-Autorennen „Speed Circuit".

VOLKER MATERN
SCHEESSEL

Knut-Michael Wolf ist für „Spiel"-Leser kein Unbekannter. Von ihm stammt die in „Spiel" 8/9 veröffentlichte Reversi-Variante „Flip-Flop".
Die Redaktion

Twixt-Strategie

Heft 8/9: „Twixt, ein abstraktes Spiel". Sie schreiben, daß der Beweis fehlt und der Anziehende im Vorteil ist oder genauer, daß es eine Gewinnstrategie für den Anziehenden gibt. Ich vermute jedoch, daß nicht die Existenz der Gewinnstrategie, sondern die Strategie selbst unbewiesen ist. Ich argumentiere folgendermaßen:

- Twixt ist ein endliches Spiel. Es gibt maximal soviel Züge, wie Setzpunkte vorhanden sind.
- Twixt hat immer einen Sieger.
- Angenommen, es gibt eine Gewinnstrategie des Nachziehenden; dann kann aber der Anziehende einen beliebigen Stein setzen und danach selbst so spielen, als wäre er der Nachziehende. Der erste Zug stört nicht, da er nur einen Vorteil, aber keinen Nachteil bringen kann.
- Da der Anziehende jetzt Nachziehender spielt, gibt es – laut Annahme – eine Gewinnstrategie auch für ihn, was der Annahme widerspricht.
- Folge: Es gibt keine Gewinnstrategie für den Nachziehenden.
- Das Spiel ist aber endlich und entscheidbar, das heißt, es gibt eine Gewinnstrategie.
- Da es keine für den Nachziehenden gibt, kann es nur eine für den Anziehenden geben.

Die Crux ist aber wohl die, daß niemand diese Strategie angeben kann. Gott sei Dank, sonst wäre die Spielewelt um ein hübsches Spiel ärmer.

IRMGARD UND BERND HODES
POING

Spiele-Stadtmeisterschaft

Sicherlich trägt „Spiel" dazu bei, daß sich vielerorts Leute zusammensetzen, um sich aus dem Alltagstrott heraus zum geselligen Beisammensein zusammenzufinden. Daß dies auch in größerem Rahmen möglich ist, zeigt die untenstehende Urkunde. Eine richtige Spiele-Stadtmeisterschaft, die von kommunaler Seite und mit Hilfe der Industrie eine Menge Spaß und Freude gebracht hat.



Anhand von 25 Spielen wird der beste Spieler der Stadt ermittelt. Darunter altbekannte klassische Spiele wie zum Beispiel Mühle, Halma, Dame, Schach, Skat, Domino, Rommé und auch neue Spiele wie Superhirn, Scrabble, Reversi, Bumerang, Check, Zahlenjux, Malefiz. Jedes Spiel wird nach einem ausgeklügelten Punktesystem bewertet, und am Ende der Meisterschaft wird der Spieler mit der höchsten Punktezahl ermittelt.

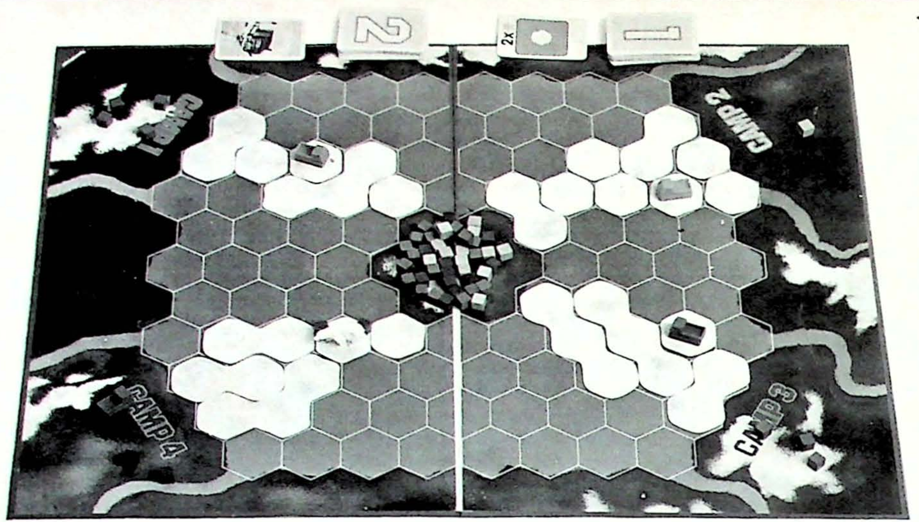
WOLFGANG SCHRÖDER
FRIEDRICHSDORF

Bitte schreiben Sie an die Redaktion, wenn Sie an der Ausrichtung von Spiele-Stadtmeisterschaften interessiert sind. Wir vermitteln Unterlagen und stellen Kontakte her.
Die Redaktion

HEISSE ABENTEUER IM EISIGEN NORDEN

Hier geht es um die atemberaubende Jagd nach wichtigen „Containern". Sie sind auf einer Insel in Alaska deponiert und müssen aufs Festland gebracht werden. Rivalen und ein angriffslustiger Eisbär durchkreuzen den beschwerlichen Weg übers Eis. Windeseile ist geboten, jedoch blinder Eifer verfehlt. Mit einer aufregenden Geschichte auf der folgenden Seite steigen Sie gleich mitten in das spannende Spielgeschehen ein. ▷





◁ *Über Eisschollen per Transporter holt man sich die kleinen „Container" von der Insel inmitten des Spielplans*

Foto: Fred Seiler

Nansen, 37, Polarforscher von Beruf, ohrfeigte noch einmal gründlich den Eisbären und legte sich dann in seinem Iglu schlafen. Was sollte er auch anderes tun? Die „Fram", sein eisfestes Schiff, war kläglich untergegangen. Alles, was an nützlichem Gerät oder Vorräten noch übrig war, lag drüben auf der Insel. Mißmutig verzehrte er noch einen Seehund und schlief ein Weilchen.

Inzwischen war es kälter geworden. Ein großes Stück Packeis schwamm dicht am Ufer vorbei. Ob das Eis wohl tragen würde? Der Eisbär kam gerade vorbei.

Atemberaubende Jagd

Nansen ohrfeigte ihn wie üblich und versetzte ihm dann einen derben Fußtritt, um ihn auf das glatte Eis zu schicken. Der Bär hüpfte geschickt von Scholle zu Scholle und gelangte nach kurzer Zeit auf die Insel. Dort öffnete er genüßlich eine Dose Corned beef und fraß sich gehörig satt.

Nansen ließ die Schneekatze warmlaufen und wagte sich dann zögernd und vorsichtig auf das Treibeis. Behutsam tastete er sich über die brüchigen Nahtstellen und mogelte sich immer näher an die Insel heran. Doch was war das? Noch ein Raupenfahrzeug? Den Namen Peary konnte er in protzigen Lettern auf der Seite der Schneekatze lesen. Der hatte ihm gerade noch gefehlt!

Kurz darauf erreichte er die Insel. Alter Gewohnheit zufolge ohrfeigte er den Eisbären und nahm ihm das Corned beef weg. Dann packte er einen Container auf seinen Motorschlitten.

Motorengeknatter ließ ihn hochfahren. Peary hatte sich bereits mit einem erbeuteten Container aus dem Staub gemacht! Doch nun kamen zwei Schlitten angebraust. Peary war nicht dabei. Ohne Umschweife belud Umberto Nobile seinen Schlitten. Und auch Alfred Wegener fackelte nicht lange.

Fridtjof Nansen begriff langsam, welches Spiel hier gespielt werden sollte. Die Rivalen hatten es auf die Vorräte, aber auch auf Meßinstrumente und sonstige Geräte, kurz die ganze Fracht der „Fram" abgesehen.

Er jagte, was der keuchende Dieselmotor nur hergeben wollte, zum Ufer zurück. Unterwegs konnte er es nicht lassen, den armen Eisbären aus purer Bosheit ins Wasser zu schubsen. Am Festland angekommen, beförderte er den mitgebrachten Container mit einem kräftigen Schwung von der Ladefläche und hetzte zur Insel zurück.

Zu seinem Ärger waren die drei anderen längst da und hatten in aller Seelenruhe ihre Fahrzeuge beladen. Nansen konnte sich keinen Reim darauf machen. So schnell konnten sie doch den Weg über die mittlerweile gänzlich zugefrorene See nicht gemacht haben. Woher also der Vorsprung? Und dann durchschaute er den üblen Trick: Man hatte die Beute einfach ein Stück von der Insel weggeschleppt und auf einer kompakten Scholle abgeladen, um Zeit und Vorsprung zu gewinnen.

Nansen schältete rasch. Auch er lud den in Eile geladenen Container schon auf halbem Wege ab und hastete zur Insel zurück.

Erstaunlich, was den Konkurrenten so alles einfiel. Als er mit der nächsten Fuhre von der Insel aufbrach, sah er schon von weitem die Bescherung. Man hatte sich hinter seinem Rücken frech über seine Beute hergemacht und sein Zwischendepot geplündert. Nansen schwor eiskalte Rache.

Doch dazu sollte es nicht kommen. Er spürte plötzlich ein mächtiges Zittern durch die Eisschollen jagen. Dicht neben ihm klaffte ein breiter Riß im Eis. Die Schmelze hatte eingesetzt.

Er jagte zum Iglu zurück und drehte dort eine so scharfe Kurve, daß der mitgebrachte Container mit einem Krach von selbst herunterflog. Überall war das Eis aufgebrochen. Nur ein enger, offensichtlich tragfähiger Pfad schien da noch zu existieren.

Gerade als er sich der schmalsten Stelle näherte, bemerkte er den Eisbären. Dieser hatte es satt, sich dauernd ohrfeigen zu lassen und blockierte den Weg. Ein anderer Weg? Unmöglich! Mit knapper Not erreichte er seinen Iglu, während hinter ihm die Eisschollen sich auflösten.

Doch die wilde Jagd hatte sich gelohnt: Der Container mit den Reißzwecken war gerettet. Außerdem hatte er eine Kiste mit Maiskolben zur Verfügung. Die dritte Kiste schließlich enthielt etwa 700 Paar Fausthandschuhe ...

Das Spiel beginnt

Rote Ohren und heiße Köpfe bekommt man bei diesem aufregenden Spiel. Der Plan zeigt einen See und in der Mitte eine Insel. Dort wird ein größerer Haufen von kleinen Holzblöcken bereitgelegt.

Ein Satz Kärtchen, von denen jeweils eines aufgenommen werden muß, wenn ein Spieler am Zug ist, gibt an, wie viele Eisschollen gelegt werden dürfen.

Die Schollen bestehen aus kleinen Sechsecken. Kleine Schollen haben nur eine Fläche, mittelgroße bestehen aus zwei Hexagonen. Große Schollen, von denen es zwei verschiedene Formen gibt, setzen sich aus drei Sechsecken zusammen.

Im ersten Teil des Spiels wird es Winter, der See friert also zu. Sobald eine durchgehende Verbindung zwischen dem Festland und der Insel hergestellt ist, darf man die kleinen Transporter in Bewe-

gung setzen. Auf der Insel lädt man einen Holzwürfel auf und darf sich auf den Rückweg machen.

Jeder Zug besteht aus drei Schritten. Jede Eisscholle zählt einen Schritt, wobei es keine Rolle spielt, ob sie klein oder groß ist. Bei der Konstruktion der „Brücke" zur Insel bringen also aneinandergereihte Dreierstücke eine durchgehende Verbindung.

Taktisches Tauwetter

Doch diese schnelle Passage hat auch ihre Tücken. Sobald nämlich alle Schollen ausgelegt sind, der ganze See also zugefroren ist, setzt das Tauwetter ein. Statt eine Scholle an eine beliebige Stelle des Plans zu legen, darf man nun jeweils eine oder gar mehrere Schollen nach freier Wahl entfernen.

Im ersten Teil des Spiels legt jeder Spieler die Eisstükke direkt von seinem eigenen Camp aus. Im zweiten Teil allerdings, in der Zeit des großen Tauwetters, nimmt man tunlichst die Schollen, die einer der Rivalen dringend als Verbindung zum Festland braucht.

Jetzt erweisen sich die Dreierschollen als gefährlich, weil sie sofort große Löcher in die Bahn reißen. Am besten ist man dran, wenn man neben der schnellen Aneinanderreihung von großen Stücken parallel dazu eine möglichst breite „Straße" aus lauter Einzelstücken konstruieren kann. Denn die Mitspieler finden sofort jede unsichere Stelle und unterbrechen den Weg abrupt.

Das Spiel gewinnt, wer die meisten „Container" zu seinem Camp bringen konnte. Blinder Eifer bringt dabei allerdings nicht allzuviel. Im Gegenteil: Man kann damit wertvolle Punkte verschenken, so daß man nur hin und her jagt.

Es gilt nämlich, erst solche Schollen abzubauen, die nicht mit einem „Container" belegt sind. Folglich verteilt man die Fracht unterwegs, sichert damit den Rückzug und verkürzt überdies noch für die Endphase die Wege, wenn die Zeit drängt.

Der Eisbär ist in diesem Spiel ebenso lästig, wie er für manchen biederen Eskimo in der rauhen Wirklichkeit sein mag. Eine Scholle, die durch den Bären besetzt ist, kann man nicht passieren.

Gesteuert wird der Einsatz des Bären durch einen zweiten Stapel mit Kärtchen. Wer die Bärenkarte zieht, darf das Ungeheuer hinsetzen, wohin er will.

Wer einen allzu deutlichen Vorsprung gewinnen konnte, weil er sehr geschickt taktierte oder weil er schlichtweg Glück hatte, wird hier ein Quentchen ausgleichender Gerechtigkeit erfahren. Alle übrigen Spieler werden sich automatisch zu einer verschworenen Gemeinschaft zusammenschließen und den Bären immer dem gleichen Spieler vor die Nase setzen.

Die Bärenkarte ist in einem Satz von Ereigniskarten enthalten, die noch mehr Spannung in das Spiel bringen, als durch die Grundkonzeption schon gegeben ist. Da gibt es einen Hubschrauber, der hilft eine schon abgerissene Verbindung zum Land zu überwinden. Den von einem Mitspieler auf einer Scholle deponierten Behälter kann man kurzerhand an sich nehmen, wenn man eine Raubkarte hat.

Doch auch gegen dieses Vorgehen gibt es eine Karte: Der Angegriffene kann sich zu seiner Verteidigung in dichten Nebel hüllen und eine Nebelkarte ausspielen.

Überdimensionaler Familienspaß

Alaska ist ein außergewöhnlich gutes Spiel, weil der Spielablauf nicht konstruiert und gequält wirkt, sondern klar, logisch und geschlossen dasteht. Die Regeln erscheinen auf den ersten Blick recht umfangreich.

Doch hat man erst einmal das Spielprinzip erfaßt, so erklären sich alle Detailregelungen von selbst, weil sie logisch und überzeugend aufgebaut sind.

Alaska ist ein wirkliches Familienspiel. Auch Kinder können mitmachen, und sie haben keine schlechtere Chance als Erwachsene. Und doch ist es kein simples Glücksspiel, sondern beruht nur – oder wenn man die Ereigniskärtchen mit in Betracht zieht – weitgehend auf eigener Entscheidung.

Schade ist nur, daß das Spiel in einer überdimensional großen Schachtel untergebracht ist. Hersteller haben offensichtlich keine rechte Vorstellung davon, wie klein Schränke und Regale in den meisten Wohnungen sind und wie schwierig es ist, Schachteln in Großformat zu verstauen. Tom Werneck ●

Spielbewertung

Alaska
Otto Maier-Verlag
Marktstr. 22–26
7980 Ravensburg
Preis: ca. 35 Mark
4 Spieler (laut Pakkungsaufdruck 2 bis 4 Spieler; zu zwei aber weit weniger spannend, zu dritt nicht ausgeglichen) Spieldauer: ca. 45 Minuten

Einfach ——●——————— **Komplex**

Glück —————●————— **Taktik**

Spielwert 9
Originalität 9
Spielregeln 7
Aufmachung 5
Ausstattung 9

Gesamturteil:



NEU!

NEU: SPIELANLEITUNGSKARTEN ZUM SAMMELN

Zu jeder Gelegenheit das passende Spiel

SPIELRUNDE
KNOBELRUNDE
PARTYRUNDE
PSYCHORUNDE
Gruppe 0: Spielprogramme
Gruppe 1: Beobachtungs- und Gestaltungsspiele
Gruppe 2: Sprech- und Schreibspiele
Gruppe 3: Glücks- und Taktikspiele
Gruppe 4: Denk- und Ratespiele
Gruppe 5: Experimente und Tricks
Gruppe 6: Geselligkeits- und Tanzspiele
Gruppe 7: Sport- und Bewegungsspiele
Gruppe 8: Rollenspiele und gruppendynamische Spiele
Gruppe 9: Anhang

Schon bei Goethe heißt es: „Grau, teurer Freund, ist alle Theorie, und grün des Lebens goldner Baum". Und ein moderner Sprücheklopfer variierte das Zitat: „So ist es in der Theorie: Man weiß, wie's geht, doch klappt es nie. Und in der Praxis wiederum: Da geht's, und keiner weiß warum". So wissen wir zwar theoretisch, daß alle Kultur ihren Ursprung im Spiel hat. Wir wissen, daß Spielen eine geistige oder körperliche Tätigkeit ist, die – im Gegensatz zur Arbeit – keinen unmittelbar praktischen Zweck verfolgt. Wir wissen, wie wir Spiele nach Kategorien und Bildungsbereichen einzuteilen haben, aber leider häufig nicht, wie wir eine Silvesterparty oder einen Kindergeburtstag erfolgreich planen und gestalten sollen. In der Praxis wiederum klappt es oft auf Anhieb: Da sitzt eine Gruppe fröhlicher Menschen beisammen und spielt ganz einfach unbeschwert drauflos. Und niemand macht sich Gedanken darüber, ob es dabei um Sozialverhalten, logische Zusammenhänge, künstlerische Sensibilisierung oder Bewegungsmotorik geht.

Was lag also näher, als eine praxisorientierte Spielesammlung ins Auge zu fassen. Einfach und praktisch, flexibel und ausbaufähig, aber unbeschwert von theoretischem Ballast. Eine Sammlung von handlichen Spiel-Karten, auf denen draufsteht, wie man eine bestimmte Gruppe von Spielen durchführt, und was man dazu braucht. Eine Zusammenstellung von Spiel-Ideen, an deren Gestaltung sich jeder „Spiel"-Leser beteiligen kann.

Schon dem letzten „Spiel", 10/11, konnten Sie die ersten Spiel-Karten entnehmen. Und fortan erhalten Sie in jedem „Spiel" neue Spielanleitungskarten zum Raußreißen.

Um eine gewisse Gliederung, Zuordnung und Kennzeichnung kommt man natürlich nicht herum. Und so haben wir die Spiele in acht Gruppen (1 bis 8) aufgeteilt, die durch die Gruppe 0 zusammengefaßt und durch die Gruppe 9 ergänzt werden können.

Gruppe 0: Spielprogramme

Große Spielereignisse mit Querverweisen

Gruppe 1: Beobachtungs- und Gestaltungsspiele

Wahrnehmung, Konzentration, Gedächtnis, Kreativität, Selbsterkenntnis

Gruppe 2: Sprech- und Schreibspiele

Sprache, Gesang, Wortschatz, Kreativität

Gruppe 3: Glücks- und Taktikspiele

Würfel, Karten, Strategie, Entscheidung

Gruppe 4: Denk- und Ratespiele

Logik, Wissen, Rätsel, Scherzfragen

Gruppe 5: Experimente und Tricks

Geschicklichkeit, Zauberei, Schnickschnack, Jux

Gruppe 6: Geselligkeits- und Tanzspiele

Geschicklichkeit, Kooperation, leichte Bewegung

Gruppe 7: Sport- und Bewegungsspiele

Geschicklichkeit, Kooperation, Wettkampf, starke Bewegung, Abenteuer

Gruppe 8: Rollenspiele und gruppendynamische Spiele

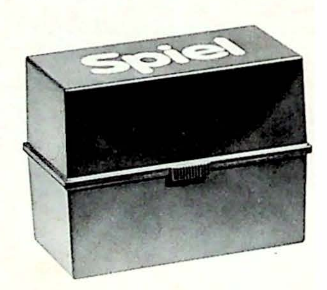
Kooperation, Kommunikation, Darstellung, soziales Verhalten, Kreativität

Gruppe 9: Anhang

Literatur, Definitionen, Erläuterungen

Gewisse Überschneidungen, die sich dabei ergeben, sind unvermeidlich. Wer sich dazu theoretische Gedanken machen möchte, den wollen wir nicht davon abhalten. Wer jedoch praktische Spiel-Ideen beisteuern kann, der ist dazu herzlich eingeladen.

Schreiben Sie an die Redaktion, wenn Sie Spiel-Ideen haben. Wir denken an jeweils zwei bis sechs Spiele, die vom Umfang auf einer Spiel-Karte zusammengefaßt und die mit demselben Spiel-Material durchgeführt werden können. Illustrationsvorschläge zu den Spielen nehmen wir ebenfalls gern entgegen. Wenn wir Ihre Spiel-Ideen auf eine Spiel-Karte übernehmen, belohnen wir Sie mit einem Spiel oder Buch.



Spiel-Sammelbox

Ab sofort haben wir uns entschlossen, Ihnen eine Spiel-Box zum Sammeln der Spiel-Karten anzubieten. Sie können diese direkt beim Verlag (auf der Bestellkarte) zum Preis von 5,– Mark, + Porto, zuzüglich Mehrwertsteuer bestellen. Da die Sammelbox nur im Querformat erhältlich ist, werden ab sofort auch die Spiel-Karten im Querformat erscheinen. Es ist möglich, Spiel-Karten aus vergangenen Heften nachzubestellen. ●

Konsequentes Streichholzschachteln

Unsere Gedanken sind oft so bunt durcheinandergewürfelt wie die Streichholzschachteln auf dem Bild. Durch konsequentes Denken können sie geordnet werden. Dabei ergibt sich eine Lösung aus einer progressiven Folge von Schritten: Abwandlung, Verbesserung, Irrtum, neue Ideen und ähnliches. Die Folge braucht keine logische zu sein. Dennoch werden die Schritte nacheinander unternommen.



Alles, was Sie zu den folgenden Gedankenexperimenten brauchen, sind sechs quaderförmige Gegenstände von gleicher Größe: Zigaretten-, Streichholzschachteln oder ähnliches.

Die Aufgaben

Bei jeder der Aufgaben müssen die sechs Quader nach bestimmten Bedingungen angeordnet werden. Diese Bedingungen beziehen sich auf die Art und Weise, wie sich die Quader berühren. Für die verschiedenen Anordnungen gelten folgende Regeln:

1. Ein Quader „berührt" einen anderen Quader dann, wenn eine der Flächen oder ein Teil einer Fläche eines Quaders mit einer Fläche oder einem Teil einer Fläche des anderen Quaders „Kontakt" hat. Kontakt durch eine Ecke oder durch eine Kante des Quaders gilt in diesem Zusammenhang nicht als Berührung.

2. Jede Anordnung muß sich selbst tragen. Das heißt, die Anordnung der Quader muß in sich standfest sein und ihre Form behalten. Eine Anordnung, die mit der Hand oder irgendeinem Gegenstand zusammengehalten werden muß, gilt nicht.

Da allein der Leser über die Richtigkeit einer Lösung befindet (nur einige der Lösungen können illustriert werden), ist es notwendig, daß jede Anordnung, die als Lösung für eine Aufgabe gelten soll, sehr sorgfältig geprüft wird. Es geschieht allzu leicht, daß eine Lösung als richtig angesehen wird, die es in Wirklichkeit nicht ist. Als ich die Aufgaben mit verschiedenen Leuten testete, wurden mir immer wieder Lösungen vorgeführt, die sich bei genauer Prüfung als falsch erwiesen.

Um sicher zu sein, daß die Lösungen wirklich richtig sind, sollten der Reihe nach bei jedem einzelnen Quader die Berührungsflächen gezählt werden. Auf diesen Vorschlag wird besonderer Nachdruck gelegt, denn eine falsche Lösung für richtig zu halten, ist der schlimmste Fehler, weil er nicht entdeckt werden kann.

Der sechste Schritt

Ordnen Sie die sechs Quader so an, daß jeder Quader zwei andere – und nur zwei andere – berührt.

Die Aufgabe ist nicht schwierig, und es sind mehrere Lösungen möglich. Wenn eine Lösung mit Leichtigkeit gefunden wird, kann anschließend nach der anderen gesucht werden.

Jeder wird auf andere Weise an die Aufgabe herangehen. Alle Wege sind richtig, sofern sie sich als zweckmäßig erweisen und zu einer Lösung führen. Das wichtigste ist jedoch nicht die Lösung, sondern daß man sich bewußt ist, wie man sie gefunden hat. Die Lösung kann sich so plötzlich einstellen, daß Sie vielleicht gar nicht genau wissen, wie Sie darauf gekommen sind. Doch werden Sie sich der Anordnung bewußt sein, bei der sich die Lösung ergeben hat.

Manche Menschen werden dasitzen, die Quader eine Weile anstarren und dann die Hand ausstrecken und sie in der richtigen Weise anordnen. Sie sehen den logischen Weg zur Lösung so deutlich vor sich, daß sie kaum zögern. Andere werden es vorziehen, mit den Quadern herumzuspielen, bis eine richtige Lösung auftaucht.

Ein weiterer Teil der Zufallsmethode besteht in der sorgfältigen Prüfung dessen, was sich ergeben hat. Bei jeder neuen Anordnung muß, da sie durch Zufall zustande gekommen ist, genau festgestellt werden, ob sie wirklich eine Lösung ist oder nur einer Lösung nahekommt. Die Schnelligkeit und Genauigkeit, mit der dies ermittelt wird, kann entscheidend sein für den Erfolg oder das Versagen der Zufallsmethode. Bei zu langsamer oder zu nachlässiger Bewertung würde die Methode sehr unergiebig sein. Ich habe oft erlebt, daß Leute durch Zufall eine richtige Lösung zustande brachten und sie dann auf Grund mangelhafter Prüfung wieder verwarfen.

Möglicherweise kränkt es Sie, daß Ihnen hier nahegelegt wird, eine Aufgabe mit Hilfe einer vom Zufall bestimmten Methode zu lösen, die ein armseliger Ersatz für Logik und Verstand zu sein scheint. Möglicherweise behaupten Sie auch, es sei gar keine Zufallsmethode.

Eine richtige Zufallsmethode müßte erlauben, daß man die Quader aus dem Fenster wirft, in der Hoffnung, daß sie draußen auf der Erde ein richtiges Muster bilden. Die Chancen, daß es so käme, wären gering. Deshalb setzt man gewisse Grenzen, innerhalb deren der Zufall wirken soll. Die erste Grenze könnte sein, daß man die Quader innerhalb des Zimmers fallen läßt, die zweite, daß man sie auf den Tisch fallen läßt. Trotz dieser beiden Grenzen ist die Wahrscheinlichkeit, auf solche Art und Weise eine richtige Lösung zu erhalten, immer noch sehr gering.

Die nächste Grenze, die gesetzt wird, ist, daß alle Quader sich untereinander berühren sollen. Das bedeutet, daß sie mit der Hand hin und her bewegt werden müssen und nicht fallen gelassen werden dürfen. Es bleibt ein vom Zufall bestimmtes Verfahren (es gibt kein fertiges Schema), aber die Erfolgschancen sind ziemlich groß. Man kann sie erhöhen, indem man weitere Grenzen setzt, aber das könnte gefährliche Folgen haben, wie wir später sehen werden.



Edward de Bono, Mediziner und Denkpsychologe aus Cambridge, fordert uns auf, nicht nur über seine faszinierenden Denkaufgaben nachzudenken, sondern auch über unser Nachdenken darüber nachzudenken. Die zweiten fünf Schritte seiner Denkgymnastik befassen sich mit dem konsequenten Denken, bei der sich eine Lösung aus einer progressiven Folge von Schritten ergibt.

Es mag sein, daß Sie sich inzwischen entschlossen haben, lieber als eine Zufallsmethode die erhabenere logische Methode anzuwenden. Vielleicht haben Sie ja sogar schon mindestens eine Lösung zuwege gebracht. Zwei Lösungen finden Sie in der Fortsetzung auf Seite 50.


BÖRSENKRACH UM FÜNF VOR ACH
TENDENZ SCHWEIGEND.
Spekuliert Tante Elsa
auf den großen Boom?
Kronenkorken klappern, Bierdeckel türmen sich, und die Kurse steigen plötzlich an. Onkel Gustav ringt verbissen um die letzten Aktienreserven, während Ingrid mal kurz zum Kühlschrank geht. Ein heißes Familien-Match nähert sich dem Höhepunkt.
Bei BIERBÖRSE gewinnt
ausnahmsweise der, der am Schluß
die meisten Deckel hat.
Jeder kann bei diesem jugendfreien Unterhaltungsspiel für 2 bis 6 Personen sein Talent als Börsenmakler unter Beweis stellen. Gehandelt und spekuliert wird – wie an der echten Börse – nach Kursen. Durch geschickte Tauschaktionen und natürlich auch ein bißchen Glück wird man leicht zum Bierdeckel-Multi. Auch wenn Onkel Gustav das nicht paßt. Ob ihn ein kleines kühles Blondes wieder versöhnt?
Spiele, Spiele, Spiele
Der große bunte PARKER-Spielekatalog bringt neue interessante Spiele und viele Überraschungen. Sie bekommen ihn kostenlos, wenn Sie diesen Kupon einsenden an PARKER-Spiele,
Klöcknerstraße 1,
6054 Rodgau 3.
(Absender
nicht vergessen.)
Bier-Börse
Hopfen und Malz Gott erhalt's
PARKER
Entdecken Sie
die Welt der PARKER-Spiele.


PARKER
Bier-Börse
Hopfen und Malz – Gott erhalt's
PARKER
Weltbekannt durch MONOPOLY



Hase und Igel im Ziel

Im Grimmschen Märchen laufen sie gegeneinander um die Wette. Beim Kritikerpreis „Spiel des Jahres" haben sie es gemeinsam geschafft: Das raffinierte Familienspiel David Parletts aus dem Otto Maier Verlag, Ravensburg, wurde von den Spiele-Kolumnisten zum „Spiel des Jahres 1979" gewählt.

Hinter dem langsamsten Rennen der Welt steckt ein völlig neues Spielprinzip. Es gewinnt nicht, wer als erster wild nach vorne stürmt, sondern wer sich zunächst bescheiden im Hintergrund halten kann und mit seinen Möhren aushält. „Spiel" hatte bereits im Heft 3/79 darüber berichtet.

Die Fabel vom phantasielosen, abgehetzten Hasen und dem gerissenen Igelpärchen wurde in eine zauberhafte Märchenlandschaft eingebettet. Ein kleines Stückchen heile Welt lacht aus dem Spielplan, der von einer Hamburger Grafikerin entworfen wurde.

Da es beim guten Spielen auch auf gutes Design ankommt, vergab die Jury auch einen Sonderpreis für das schönste Spiel. Dabei ging es nicht so sehr um eine herausragende Spielidee, sondern vor allem um die Gestaltung. Der Preisträger ist „Seti", ein Produkt der Bütehorn Spiele aus dem Buchholz Verlag. Die Packung enthält zwei Varianten eines Spiels, dessen Ursprung auf die Zeit um 2500 vor Christi in Ägypten zurückgeführt wird. Der Grafiker Walter Kreutzberg entwarf einen leinenbeschichteten Spielplan mit Wüstensand-Relief, auf dem mit handlichen Holzfiguren gezogen wird.

Der Bundesminister gratuliert

Der Bundesminister für Jugend, Familie und Gesundheit, Frau Antje Huber, hatte persönlich die Schirmherrschaft über den Kritikerpreis übernommen. Frau Huber überreichte die Preise im Rahmen eines öffentlichen Spielabends, der in Essen ausgerichtet wurde, und bei dem auch die Ziele der Aktion genannt wurden: Mit der Preisverleihung soll Familien und spielbegeisterten Erwachsenen eine Orientierungshilfe gegeben werden.

Dem Spiele-Hersteller ist durch die Wahl des „Spiel des Jahres" ein wertvoller Impuls für die Entwicklung neuer, guter und schöner Spiele gegeben.

Das Echo der Aktion ist ermutigend, und die Preisverleihung soll zu einer Dauereinrichtung werden. Mit dem „Sonderpreis für das schönste Spiel" will man allerdings sparsam umgehen. Er soll nur dann verliehen werden, wenn wirklich eine deutlich herausragende gestalterische Leistung vorliegt.



Das Wahlverfahren der Jury brachte natürlich nicht nur die beiden Spitzenreiter zutage, sondern zugleich auch eine Ehrenliste der Bestplazierten.

Spiel des Jahres



Hase und Igel
Otto Maier Verlag
Ravensburg

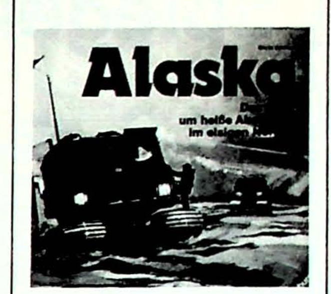
2. Platz





Twixt
Schmidt International
München

3. Platz



Alaska
Otto Maier Verlag
Ravensburg

4. Platz



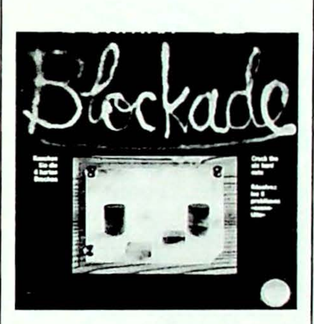
Acquire
Schmidt International
München

5. Platz



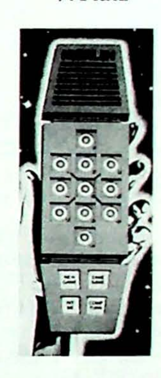
Senso
Milton Bradley
Fürth

6. Platz



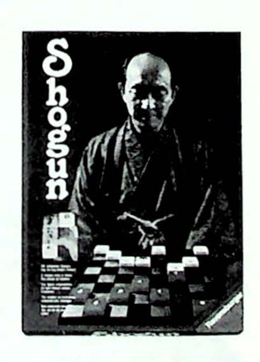
Blockade
Bütehorn Spiele
Sarstedt

7. Platz



Merlin
Parker Spiele
Rodgau

8. Platz



Shogun
Otto Maier Verlag
Ravensburg

9. Platz



Chess Chalenger
Consumenta Computer
München

10. Platz



Touché
Parker Spiele
Rodgau

Sonderpreis für das schönste Spiel



Seti
Bütehorn Spiele
Sarstedt

Drehungen und Spiegelungen

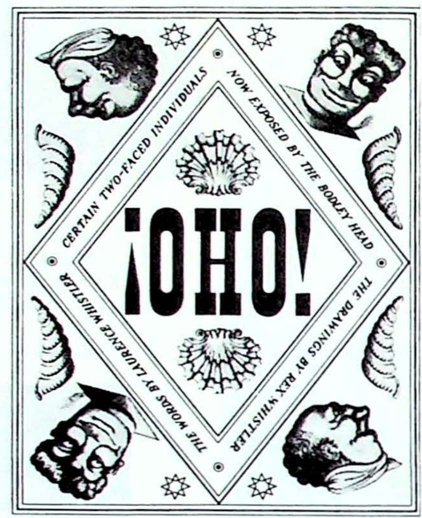


Bild 1: Umgedrehte Gesichter auf der Titelseite von Whistlers umdrehbarem Buch

Eine geometrische Figur nennt man symmetrisch, wenn sie unverändert bleibt, nachdem eine „Symmetrie-Operation" an ihr ausgeführt worden ist. Je größer die Zahl solcher Operationen, um so reichhaltiger die Symmetrie. Zum Beispiel bleibt der große Buchstabe A unverändert, wenn er in einem Spiegel, den man senkrecht neben ihn stellt, reflektiert wird. Man sagt, er habe vertikale Symmetrie. Dem großen Buchstaben B fehlt diese Symmetrie, aber er hat horizontale Symmetrie: Er ist unverändert in einem Spiegel, der horizontal über oder unter ihn gehalten wird. S ist weder horizontal noch vertikal symmetrisch, bleibt aber gleich, wenn es um 180 Grad gedreht wird (zweifache Symmetrie).

Alle drei Symmetrie-Arten besitzen H, I, O und X. X ist reicher an Symmetrie als H oder I, weil es, wenn sich seine Arme im rechten Winkel kreuzen, auch bei Vierteldrehungen unverändert bleibt (vierfache Symmetrie). O in kreisrunder Form ist der reichste Buchstabe von allen. Er bleibt unverändert bei jeder Art von Rotation oder Reflektion.

Weil die Erde eine Kugel ist, zu deren Mittelpunkt alle Gegenstände durch Schwerkraft hingezogen werden, fanden die Lebewesen es lohnend, Formen mit starker vertikaler Symmetrie zu entwickeln bei gleichzeitigem Verzicht auf horizontale oder Rotationssymmetrie. Der Mensch ist bei der Herstellung seiner Gebrauchsgegenstände einem ähnlichen Muster gefolgt. Man sehe sich um, und man wird verblüfft sein, wie viele Dinge in einem vertikalen Spiegel im wesentlichen unverändert bleiben: Stühle, Tische, Lampen, Geschirr, Automobile, Flugzeuge, Geschäftshäuser – die Liste ist endlos.

Diese Vorliebe für vertikale Symmetrie macht es so schwierig zu erkennen, ob eine Fotografie umgedreht worden ist, es sei denn, das Bild ist vertraut oder enthält eindeutige Anhaltspunkte wie umgekehrte Schrift oder Wagen, die auf der falschen Straßenseite fahren. Andererseits ist die Photographie von fast jedem Gegenstand, bei dem oben und unten vertauscht sind, sofort als umgedreht erkennbar.

Mondrian und Matisse stehen Kopf

Das gleiche trifft auf Werke der graphischen Kunst zu. Sie verlieren durch Reflektion wenig oder gar nicht, aber wenn sie nicht gerade völlig gegenstandslos sind, wird wohl kein achtloser Museumsdirektor oben und unten verwechseln. Natürlich werden abstrakte Bilder oft zufällig umgedreht. Das „New York Times Magazine" (5. Okt. 1978) hat das Bild einer Abstraktion von Piet Mondrian unabsichtlich sowohl umgedreht als auch gekippt, aber nur Leser, die das Bild kannten, haben dies möglicherweise bemerkt. 1961 hing im New Yorker Museum of Modern Art Matisses Bild „Le Bateau" siebenundvierzig Tage lang mit der Oberseite nach unten, ehe jemand den Irrtum bemerkte.

So gewöhnt sind wir an die vertikale Symmetrie und so ungewohnt erscheinen uns verstürzte Dinge, daß es außerordentlich schwer ist, sich vorzustellen, wie die meisten Landschaften, Bilder oder Gegenstände umgestürzt aussehen würden. Von Landschaftsmalern weiß man, daß sie sich die Farben einer Szene klarmachen durch die unkonventionelle Technik, sich vorzubeugen und die Landschaft zwischen ihren Beinen hindurch zu betrachten. Ihre umgekehrten Konturen sind so unvertraut, daß die Farben sozusagen unvergiftet durch die Assoziation mit vertrauten Formen erkannt werden können.

Thoreau sah Szenen gerne auf diese Weise an und bezieht sich auf einen solchen Blick auf einen Weiher in Kapitel 9 in „Walden". Viele Philosophen und Schriftsteller haben symbolische Bedeutung in dieser Betrachtung einer umgekehrten Landschaft gefunden; es war eines der Lieblingsthemen G. K. Chestertons. Seine besten Gruselgeschichten (nach meiner Meinung) erzählen von dem Dichter Gabriel Gale (in: „Der Dichter und die Irren"), der immer wieder mal einen Handstand macht, um „die Landschaft so zu sehen, wie sie wirklich ist: mit den Sternen wie Blumen, und den Wolken gleich Hügeln, und allen Menschen an der Gnade Gottes hängend".

Garibaldi wird Stalin

Die Unfähigkeit des Geistes, sich Dinge verstürzt vorzustellen, ist Ursache für die Überraschung, die jene geistreichen Bilder hervorrufen, die sich in etwa gänzlich anderes wandeln, wenn man sie um 180 Grad dreht. Politische Karikaturisten des neunzehnten Jahrhunderts liebten diesen Trick. Wenn ein Leser eine Zeichnung ei-

Seit über zwanzig Jahren schreibt Martin Gardner Monat für Monat für den „Scientific American" eine Kolumne über mathematische Spiele, Rätsel und Paradoxa. Einerseits ist seine „Unterhaltungsmathematik" reine Mathematik, unbeeinflußt von der Frage nach den verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten. Andererseits ist sie aber auch angewandte Mathematik, sie entstand aus dem menschlichen Hang zum Spiel.



ner berühmten Persönlichkeit des öffentlichen Lebens umdrehte, konnte er etwa ein Schwein oder einen Esel oder etwas ähnlich Beleidigendes sehen. Der Trick ist heute weniger populär, nur „Life" gab am 18. September 1950 ein bemerkenswertes italienisches Plakat wieder, auf dem das Gesicht Garibaldis zum Gesicht Stalins wurde, wenn man es umgekehrt ansah.

Kinderzeitschriften drukken manchmal solche umgekehrten Bilder, und ab und zu werden sie als Werbegags benutzt. Die Einbandrückseite von „Life" vom 23. November 1953 zeigte einen indianischen Krieger, der einen Maiskolben betrachtete. Tausende von Lesern haben wahrscheinlich nicht bemerkt, daß, wenn man das Bild umdrehte, es zum Gesicht eines Mannes wurde, dem beim Anblick einer offenen Dose mit Mais das Wasser im Munde zusammenlief.

Ich kenne nur vier Sammlungen von umgedrehten Zeichnungen. Peter Newell, ein bekannter Illustrator von Kinderbüchern, der 1924 starb, veröffentlichte zwei Bücher mit farbigen Stichen von Szenen, die lustigen Wandlungen unterliegen, wenn man sie umdreht. 1946 gab ein Londoner Verleger eine Sammlung von fünfzehn erstaunlichen umgedrehten Gesichtern heraus, die Rex Whistler, ein englischer Wandmaler, der 1944 starb, gezeichnet hat. Das Buch hat den sehr symmetrischen Titel OHO! (Sein Titelblatt ist in Bild 1 wiedergegeben.)

The Upside-Downs

Die Technik der Oben-Unten-Zeichnung wurde 1903 und 1904 durch den Karikaturisten Gustav Verbeek zu unglaublicher Höhe gebracht. Jede Woche zeichnete er einen Sechs-Felder-Comics-Streifen für die sonntägliche Witzseite des „New York Herald". Man betrachtete die Felder in ihrer Reihenfolge und las die Unterschrift unter jedem Bild; dann drehte man das Blatt, Oberseite nach unten, und setzte die Geschichte fort, wobei man einen neuen Satz von Unterschriften las und dieselben sechs Felder in umgekehrter Reihenfolge vornahm (siehe Bild 2).



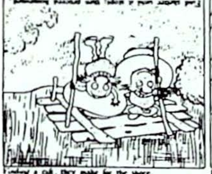




Bild 2: Eine typische Umdreh-Karikatur von Gustav Verbeek

Verbeek gelang es, durch zwei Hauptfiguren, Little Lady Lovekins und Old Man Muffaroo, Zusammenhang zu schaffen. Der eine wurde beim Umdrehen zum anderen. Wie Verbeek es fertigbrachte, Woche für Woche all dies auszuarbeiten ohne verrückt zu werden, ist unbegreiflich. Eine Sammlung von fünfundzwanzig seiner Comics wurde 1905 von D. W. Dillingham unter dem Titel „The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and ▷

Old Man Muffaroo" veröffentlicht. Das Buch ist außerordentlich selten.

Die Drehung um 90 Grad wird im künstlerischen Spiel weniger oft benützt, vielleicht weil es für den Geist leichter ist, sich das Resultat im voraus vorzustellen. Wenn man es jedoch künstlerisch macht, kann es sehr wirkungsvoll sein: Eine Landschaft des Schweizer Malers Matthäus Merian aus dem siebzehnten Jahrhundert wird ein männliches Profil, wenn man sie um ein Viertel gegen den Uhrzeigersinn dreht. Die Kaninchen-Ente in Bild 3 ist das bekannteste Beispiel eines um ein Viertel gedrehten Bildes. Psychologen haben es lange für Tests gebraucht. Vor ein paar Jahren gab der Harvard-Philosoph Morton White in einem Zeitschriftenartikel eine Kaninchen-Ente-Zeichnung wieder, um die Tatsache zu symbolisieren, daß zwei Historiker ein und denselben Komplex historischer Tatsachen bearbeiten und doch zu zwei grundsätzlich verschiedenen Ansichten kommen können.

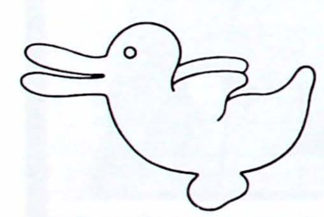


Bild 3: Eine Vierteldrehung im Uhrzeigersinn verwandelt die Ente in ein Kaninchen

Die lebenslange Prägung der Art, Dinge zu sehen, ist verantwortlich für die Vielzahl überraschender optischer Oben-Unten-Täuschungen. Alle Astronomen kennen die Notwendigkeit, Fotografien der Oberfläche des Mondes so anzusehen, daß das Sonnenlicht die Krater mehr von oben als von unten zu beleuchten scheint. Es ist uns so ungewohnt, Dinge von unten beleuchtet zu sehen, daß die Krater, wenn eine solche Fotografie des Mondes umgedreht wird, sofort aussehen, als wären sie kreisrunde Tafelberge, die sich über die Oberfläche erheben.

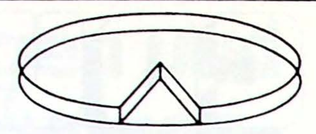


Bild 4: Wo ist das fehlende Stück?

Eine der lustigsten Täuschungen dieser Art wird in Bild 4 gezeigt. Das fehlende Stück des Kuchens findet man, wenn man das Bild umdreht. Die Erklärung liegt hier sicherlich wieder in der Tatsache, daß wir fast immer Teller und Kuchen von oben sehen und fast nie von unten.

Der abgetrennte Kopf

Umgedrehte Gesichter könnten freilich nicht gezeichnet werden, wenn unsere Augen zu weit aus der Mitte zwischen Scheitel und Kinn lägen. Schulkinder vergnügen sich oft damit, daß sie ein Geschichtsbuch umdrehen und Nase und Mund auf die Stirn irgendeiner berühmten Person zeichnen.

Wenn man dies an einem wirklichen Gesicht macht, indem man Augenbrauen- und Lippenstift verwendet, wird die Wirkung noch viel grotesker. Es war ein bekanntes Party-Vergnügen des späten neunzehnten Jahrhunderts. Der folgende Bericht stammt aus einem alten Buch mit dem Titel „Was sollen wir heute Abend tun?"

Der abgetrennte Kopf verursacht immer eine Sensation und sollte empfindlichen Leuten nicht plötzlich gezeigt werden. Ein großer Tisch, mit einem Tuch bedeckt, das lang genug ist, um rund herum bis zum Boden zu reichen und alles unter ihm vollständig zu verbergen, wird mitten ins Zimmer gestellt. Ein Junge mit weichem seidigem, ziemlich langem Haar, der den Kopf darstellen soll, muß sich auf den Rücken unter den Tisch legen, ganz verborgen bis auf den Teil seines Gesichts über der Nasenwurzel. Der Rest ist unter dem Tuch.

Sein Haar muß nun sorgfältig niedergekämmt werden, um einen Schnurrbart darzustellen, und auf seine Wangen und Stirn muß ein Gesicht gemalt werden. Die falschen Augenbrauen, Nase und Mund, mit Schnurrbart, müssen mit schwarzen Wasserfarben oder Tusche kräftig markiert und die wirklichen Augenbrauen mit ein wenig Puder oder Mehl abgedeckt werden. Das Gesicht sollte auch in tödlichem Weiß gepudert werden.

Der Schrecken dieser Täuschung kann durch gedämpftes Licht in dem Raum, in dem die Ausstellung arrangiert wird, erhöht werden. Dies verbirgt in hohem Maße alle kleinen Unebenheiten im Make-up des Kopfes.

Es braucht eigentlich nicht gesagt zu werden, daß der Schrecken noch erhöht wird, wenn der „Kopf" plötzlich seine Augen aufschlägt, blinzelt, von einer Seite zur anderen starrt, seine Wangen oder Stirn in Falten legt.

Der Physiker Robert W. Wood (Verfasser des Buchs „Wie man Vögel von Blumen unterscheiden kann") erfand eine lustige Variation des abgetrennten Kopfes. Das Gesicht wird wie zuvor umgedreht betrachtet, aber jetzt sind Stirn, Augen und Nase bedeckt, nur Mund und Kinn bleiben offen. Augen und Nase werden auf das Kinn gezeichnet, wodurch man ein absonderliches kleines Geschöpf mit winzigem Schädel und ungeheurem, beweglichem Mund schafft.

Es ist ein Lieblingsspaß von Paul Winchell, dem Fernseh-Bauchredner. Er trägt einen kleinen Puppenkörper auf seinem Kopf, womit er eine Figur formt, die er Oswald nennt, während die Kameraleute das Bild umkehren, um Oswald auf die Beine zu bringen. 1961 wurde für Kinder ein Oswald-Kasten herausgebracht, vollständig mit dem Puppenkörper und einem Spezialspiegel, in dem man sein eigenes umgedrehtes Gesicht betrachten konnte.

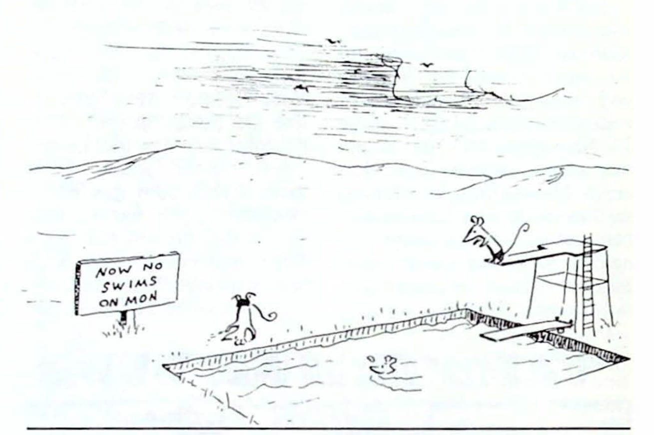


Bild 5: Ein umkehrbares Schild

Now No Swims On Mon

Man kann gewisse Wörter so drucken oder sogar mit der Hand so schreiben, daß sie zweifache Symmetrie besitzen. Die Zoologische Gesellschaft von San Diego zum Beispiel veröffentlicht eine Zeitschrift mit Namen ZOONOOZ, was umgedreht derselbe Name ist. Der längste Satz dieser Art, dem ich begegnet bin, soll ein Schild an einem Schwimmbad sein, das so gezeichnet wurde, daß es sich gleich liest, wenn Turner es im Handstand ansehen: NOW NO SWIMS ON MON („Jetzt kein Schwimmen am Montag", siehe Bild 5).

Es ist leicht, Zahlen zu bilden, die umgedreht die gleichen sind. Wie viele bemerkt haben werden, ist 1961 eine solche Zahl. Es war das erste Jahr mit zweifacher Symme-

trie seit 1881, das letzte bis 6009 und das dreiundzwanzigste seit dem Jahr 1. Zusammengenommen gibt es achtunddreißig solche Jahre zwischen A.D. 1 und A.D. 10 000 (nach einer Berechnung, die John Pomeroy aufstellte), mit der längsten Pause zwischen 1961 und 6009 J. F. Bowers, der für die „Mathematical Gazette“, Dezember 1961, schrieb, erläutert seine schlaue Methode zu errechnen, daß bis A.D. 1 000 000 genau 198 umdrehbare Jahre vergangen sein werden. Die Ausgabe vom Januar 1961 von „MAD“ zeigte einen umgedrehten Einband mit den Jahreszahlen im Mittelpunkt und einer Zeile, die weissagte, daß das Jahr toll werden würde.

Einige Zahlen, zum Beispiel 7734 (wenn die 4 so geschrieben wird, daß sie oben offen ist), werden zu Wörtern, wenn man sie umdreht; andere können im Spiegelbild zu Wörtern werden.

Diese absonderlichen Möglichkeiten beachtend, mag der Leser sich vergnügen, die folgenden leichten Aufgaben anzugeben:

1. Oliver Lee, vierundvierzig Jahre alt, der in der Main Street Nr. 312 wohnt, bat die Stadt, seinem Wagen ein Nummernschild mit der Nummer 337-31770 zu geben. Warum?

2. Kreisen Sie sechs Ziffern in der nebenstehenden Tabelle ein, die genau die Summe 21 ergeben.

1	1	1
3	3	3
5	5	5
9	9	9

3. Ein Korb enthält mehr als ein halbes Dutzend Eier. Jedes ist entweder weiß oder braun. Nennen wir x die Anzahl der weißen Eier und y die Anzahl der braunen. Die Summe von x und y ergibt, von hinten gelesen, das Produkt von x und y. Wie viele Eier sind in dem Korb? ●

Papier-

Die Spiele der Geishas

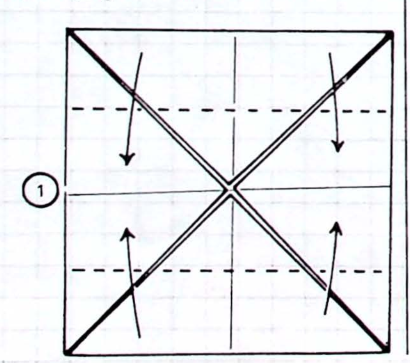
Origami ist ein fester Bestandteil der japanischen Kultur. Man versteht darunter die Kunst, Tiere, Menschen und andere Objekte aus einem Blatt Papier zu falten. Die Regeln waren ursprünglich sehr streng: Das Schneiden, Kleben und Dekorieren waren kategorisch verboten. Es macht ja auch den besonderen Reiz fernöstlicher Poesie aus, wenn es dem Autor gelang, mit einem Minimum an Worten innerhalb strenger, formalistischer Regeln möglichst viel auszudrücken.

Beim modernen Origami haben sich die Richtlinien gelockert. Gemalte Augen machen einen Fisch oder Frosch lebensechter, ein Tropfen Klebepaste oder gar ein Streifen Tesafilm halten lose Flächen zusammen, und einige Schnitte an den Tragflächen eines Papierflugzeugs verbessern dessen aerodynamische Eigenschaften. Experten vermuten den Ursprung des Origami im 8. Jahrhundert nach Christus (frühe Heian-Periode), in dem man bereits einfache Faltarbeiten und sogenannte „Erheiterungen" schuf. Die komplexeren Grundkörper entstanden allerdings erst 1000 Jahre später (Edo-Periode). Aus dieser Zeit stammen japanische Drucke, die gefaltete Papiervögel als Kimono-Dekor zeigen.

Heute ist das Papierfalten in aller Welt bekannt, in den japanischen Schulen ist es Unterrichtsfach, die Geishas erfreuen damit unter anderem ihre Gäste, in New York gibt es – gefördert von Mrs. Lilian Oppenheimer – einen Origami-Club, und die berühmte Fachzeitschrift „Scientific American" veranstaltete 1966 sogar einen internationalen Papierflugzeug-Wettbewerb mit den Kategorien Dauerflug, Langstreckenflug, Aerobatik und Origami. Die Veröffentlichungen reichen von zahllosen einfachen Werk- und Bastelbüchern über das Heyne-Taschenbuch „Origami – Die Kunst des Papierfaltens –" von Robert Harbin bis zu modernen japanischen Druckwerken mit eingeklebten Papiermodellen.

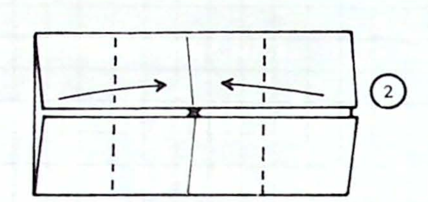
Mehrzweckform

Die folgende Mehrzweckform ist die Grundlage für die folgenden vier Papierfiguren: Windmühle, Vase, Segelboot und Katamaran

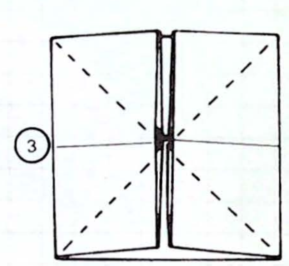


Ausgangsform: Quadrat, an vier Seiten eingefaltet

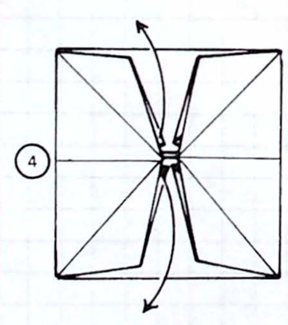
Oben und unten zur Mitte falten



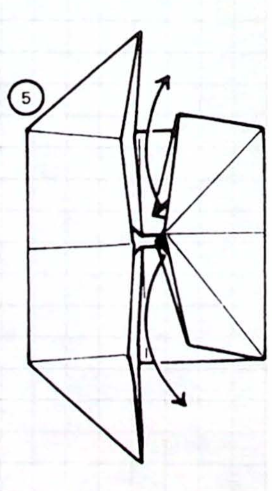
Seiten zur Mitte auf Stoß falten



Entlang der Markierung diagonal falten

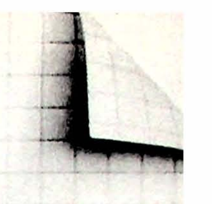


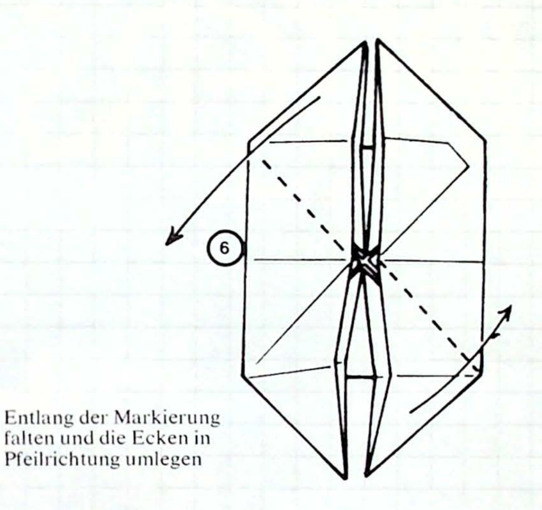
Rechte Seite festhalten und die linke Seite wie in Abb. 5 nach oben und unten herausstülpen



Auf der rechten Seite das gleiche wiederholen, so daß Figur 6 entsteht

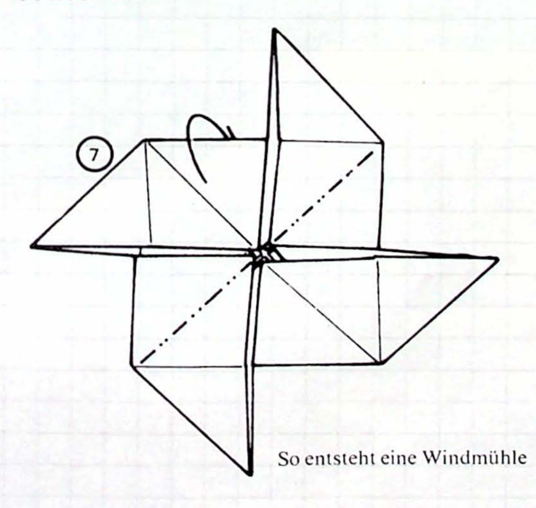
Spielereien





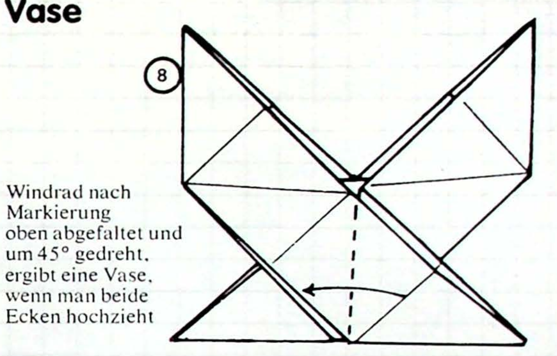
Entlang der Markierung falten und die Ecken in Pfeilrichtung umlegen

Windmühle



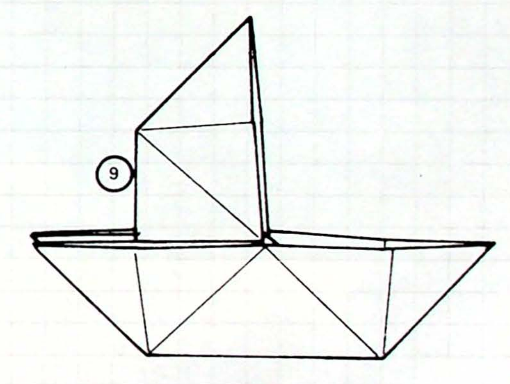
So entsteht eine Windmühle

Vase



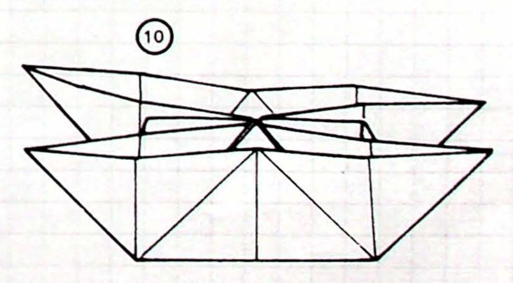
Windrad nach Markierung oben abgefaltet und um 45° gedreht, ergibt eine Vase, wenn man beide Ecken hochzieht

Segelboot



Rechte untere Spitze der „Vase" nach links legen und das Ganze um 45° drehen: ergibt ein Segelboot

Katamaran



Von Figur 6 ausgehend, beide Hälften nach hinten falten. So entsteht ein Katamaran

DAS AUGE JUPITERS

Ein Science-fiction-Preisrätsel von Peter Ripota

Überführen Sie den Täter und Sie gewinnen tolle Preise ...

Ein Raumschiff landet auf Kallisto. Die Besatzung entdeckt seltsame Lebewesen und deren Heiligtum, einen leuchtenden Kristall, den sie das „Auge Jupiters" nennen. Als er gestohlen wird, kommt es zu verwirrenden Zeugenaussagen. Denn die Bewohner Kallistos sehen Farben anders als wir.

In weitem Schwung näherte sich die „Telemacque", das Raumschiff der Europäischen Gemeinschaft zur Erforschung der äußeren Planeten, dem Jupitermond Kallisto. Der Bordcomputer wertete die Oberflächenbilder aus und bestimmte die günstigste Landungsstelle. Sanft setzte die „Telemacque" auf der dunklen, felsigen Oberfläche des kleinen Weltkörpers auf.

„Gute Landung", sagte der Käptn zu sich selbst. „Wie üblich", fügte er dann, nicht mehr ganz so überzeugt, hinzu. Die Besatzung versammelte sich vor dem riesigen Bordfenster und betrachtete andächtig die fremde Welt ringsum.

Düster lag sie vor ihnen und nur der Mutterplanet Jupiter beleuchtete riesengroß und unheimlich in blaugrün und orange die felsige Oberfläche. In diesem Augenblick erschien Jupiters „Großer Roter Fleck" am Rand der abgeplatteten Leuchtscheibe, starrte unheildrohend herab auf das öde Welteneiland und wanderte langsam über die Planetenoberfläche. Wie ein ausgeronnenes Spiegelei zog er auf einer Ölschicht weiter und verschwand hinter dem Planetenhorizont. Im selben Augenblick ging es wie ein Aufatmen durch die kleine Welt. Die eisige Stille schien verdampft, die Winde wehten wieder und das Leben kehrte zurück. Es war, als ob der „Große Strenge Gott" sich schlafen gelegt hätte.

Kontakt mit den Fremden

Nach diesem ersten Eindruck begann die Besatzung des Forschungsschiffs, sich mit der neuen Welt systematisch zu beschäftigen. Die Männer und Frauen schwärmten in ihren farbigen Weltraumanzügen aus. Jeder Anzug hatte eine andere Farbkombination von Helm, Oberkörper, Beinen, so daß die einzelnen Leute auch aus der Ferne sofort erkennbar waren.

Die Astronauten maßen Atmosphärendruck, Schwerkraft, Magnetfelder, sie machten chemische Analysen und suchten nach ungewöhnlichen Erscheinungen. Derer gab es genug: elektrische Stürme, magnetische Gewitter, seltsame Lichtblitze, die die ganze Atmosphäre erfüllten, und vieles mehr. Die überraschendste Entdeckung aber war ein felsiges Gebilde, das sich kriechend fortbewegte wie ein Tausendfüßler.

Fanny Finstermacher, verantwortlich für extraterrestrische Beziehungen, schilderte das Wesen als „Mischung aus einem Tatzelwurm, einem Ziegenfisch und einer Empuse". Darunter konnte sich niemand etwas vorstellen, und so befahl der Käptn, das Gebilde – was immer es auch sei – mit gebotenem Respekt einzufangen und ihm vorzuführen.

Das geschah, und bald zeigte sich, daß es sich um ein Lebewesen von erstaunlicher Intelligenz handelte. Unter der Leitung von Kommunikationsingenieur Helmar Schacht wurde sofort mit Sprachübungen begonnen. Sie führten bald dazu, daß man sich leidlich gut mit ihm über Lebensnotwendigkeiten unterhalten konnte.

Irgendwer nannte diese Lebewesen „Klumbumper". Vermutlich wegen des Geräusches, das beim Aufsetzen des Rückenfortsatzes entstand. Der Name war anschaulich genug, wenn auch nicht sehr wissenschaftlich, um fortan als offizielle Bezeichnung dieser Lebewesen bestehen zu bleiben.

Nicht lange nach der erstaunlichen Entdeckung der Klumbumper mußte man feststellen, daß die kleine Welt Kallisto offenbar von mindestens einer weiteren Lebensart bewohnt war. Nikos Dionysos, Fotograf der Expedition, sah sie als erster. Er beschrieb sie als „riesensperrig, mit drei verstilten Glotzaugen, einem zweifach logarithmisch gewundenen Schnabel, fünf dreisträhnigen Tentakelsaugern und vier fünffach verdrillten Blasenstapfern".



Solcherart auf das Schlimmste vorbereitet, war die Mannschaft dann erstaunt, als ein derartiges Riesenwesen würdevoll die Bordkanzel betrat und bedächtig seine diversen Anhänge entfaltete. Die erste Äußerung des fremden Wesens war etwas, was von den Anwesenden als „Wirglnix" identifiziert wurde, und so wurden die Wesen dann auch getauft. Auch hier schritt, dank rascher Auffassungsgabe auf beiden Seiten, die wechselseitige Sprachkenntnis rüstig voran.

Ein Glas Himbeersaft

Bald hatte der gegenseitige Wortschatz ein Ausmaß erreicht, mit dem man die Gespräche einer durchschnittlichen Cocktailparty ohne weiteres bestreiten konnte. Der Käptn gab zu Ehren der fremden Lebensarten einen Empfang. Ausgewählte Vertreter aller drei Rassen standen mit Cocktailgläsern herum und unterhielten sich blendend, besonders über das Wetter, eine nie versiegende Quelle der Unterhaltung auf Kallisto. Man versicherte sich gegenseitig besonderer Intelligenz, Kulturhöhe und Emanzipiertheit.

Der Käptn erhob schließlich sein Glas mit Himbeersaft und brachte einen Toast auf die Völkerverständigung dar. Sie hätte auch in der Europäischen Gemeinschaft nach nur zweihundert Jahren seit ihrer Gründung zur vollsten Zufriedenheit der meisten ihrer Mitglieder funktioniert, und er hoffe, daß dieser Geist auch im außereuropäischen Raum (wozu Kallisto zweifellos zähle) wirksam werde.

Der neben ihm befindliche Klumbumper gratulierte ihm zu der Rede und bewunderte seinen Himbeersaft. So ein schönes Rot hätte er schon lange nicht gesehen. Der Wirglnix auf der anderen Seite meinte, auch ihn hätte die Rede sehr erfreut. Insbesondere hätte ihm das schöne Violett im Glas gefallen.

Leicht verwirrt fragte der Käptn die in der Nähe stehende Telepathin vom Dienst, Angela Pendelmacher, welche Farbe eigentlich der Himbeersaft hätte. „Purpur", meinte sie überzeugt.

Ein konfuses Gefühl, daß hier etwas nicht stimme, ließ den Käptn sein Taschentuch auf den Tisch ausbreiten. Er befragte der Reihe nach Joseph Mendelson, seines Zeichens Koch, und die beiden außerirdischen Gäste.

Der Koch teilte ihm mit, das Taschentuch sei grün, während die beiden Außerirdischen steif und fest behaupteten, das Tuch sei schwarz.

Der Käptn nahm nun ein Stück von seiner schwarzen Uniform und hielt sie in die Runde. „Schwarz", sagten die Erdenmenschen. „Klamp", sagten die Klumbumper. „Wuxel", sagten die Wirglnix. „Hier stimmt was nicht!" sagte der Käptn, und es zeigte sich, daß er wieder einmal recht hatte.

Sorgfältige Untersuchungen ergaben folgendes:

Unser Farbenspektrum sieht bekanntlich so aus:

Infrarot
Rot
Gelb
Grün
Blau
Violett
Ultraviolett

Während die Klumbumper bis weit ins Infrarot hinein Farben unterscheiden konnten, hörte ihr Farbsinn bei Gelb auf. Wir Menschen hingegen sehen Infrarot als Schwarz. Alles, was jenseits von Gelb lag – Grün, Blau, Violett – war für die Klumbumper schwarz. Nur Purpur, eine Mischung aus Rot und Violett, sahen sie rot.

Bei den Wirglnix war es umgekehrt. Bis zum Grün war für sie alles schwarz (also Rot, Gelb, Grün). Ab da sahen sie Blau und Violett so wie wir, und sie konnten auch noch Farben um Ultra-

violett unterscheiden. Purpur war für sie natürlich violett, denn Rot sahen sie ja nicht.

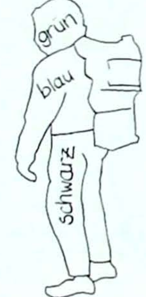
Noch etwas fiel auf: Die schwarzen Weltraumanzüge waren für die Klumbumper infrarot (sie nannten es „klamp“), für Wirglnix ultraviolett (sie nannten es „wuxel“). „Das ist viel zu kompliziert“, sagte der Käptn, denn er verlor schnell den Überblick, gab dies aber nicht gerne zu.

„Mendelson“, wandte er sich an den Koch, „Sie färben unseren Algenbrei immer so schön ein. Also verstehen Sie was von Farben. Hiermit ernenne ich Sie zum ersten Kolorologen dieser Expedition. Machen Sie mir eine Liste der Entsprechungen und hängen Sie diese ans Schwarze Brett. Dann wissen wir wenigstens, wovon die Rede ist.“

Mendelsons Liste sah so aus:

Physikalische Grundlage	So sieht die Farbe ein		
	Mensch	Klumbumper	Wirglnix
infrarot (IR)	schwarz	klamp	schwarz
rot	rot	rot	schwarz
gelb	gelb	gelb	schwarz
grün	grün	schwarz	schwarz
blau	blau	schwarz	blau
violett	violett	schwarz	violett
rot+violett	purpur	rot	violett
ultraviolett (UV)	schwarz	schwarz	wuxel
IR+UV	schwarz	klamp	wuxel

Angela Pendelmacher, Telepathin



Joseph Mendelson, Koch

grün
rot
grün

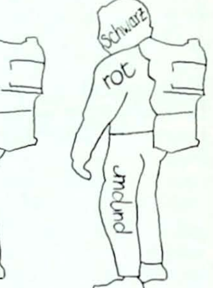
Helmar Schacht, Kommunikationsingenieur

schwarz
rot
schwarz

Nikos Dionysos, Fotograf

grün
purpur
schwarz

Fanny Finstermacher, extraterrestrische Beziehungen



Das Auge Jupiters

Am zehnten Tag ihres Aufenthalts auf Kallisto machte Angela Pendelmacher eine ungewöhnliche Entdeckung. „Es war in einer Felshöhle“, berichtete sie. „Auf einer Art Säule in Mannshöhe lag ein Kristall. Zuerst übersah ich ihn, aber plötzlich leuchtete er blutigrot auf. Das war gerade in dem Augenblick, als der ‚Große Rote Fleck‘ Jupiters am deutlichsten zu sehen war.“

Der Käptn befragte die Bewohner Kallistos, was es mit diesem Kristall auf sich hätte. „Das ist das Auge Jupiters“, wurde ihm mitgeteilt. Viel mehr bekam er nicht heraus, denn offenbar handelte es sich bei dem Kristall um das größte Heiligtum beider Lebensformen.

Irgendwie unterstand der Kristall dem Einfluß des „Großen Roten Flecks“. Das Aufleuchten geschah vermutlich unter dem Einfluß starker Magnetfelder. Die Bewohner Kallistos interpretierten das anders. Für sie gab der „Große Gott Jupiter“ ein Zeichen, daß sein Auge noch immer wachsam seine Satelliten beobachtete und alles Übel dieser Welt unbarmherzig registrierte.

Der Käptn gab den Befehl, die Religion der Außerirdischen zu ehren und das Heiligtum nicht anzutasten.

Der Diebstahl

Kurz vor der geplanten Abreise der „Telemacque“ kam es zu einem folgenschweren Zwischenfall. Zwei aufgebrachte Botschafter der beiden Lebensformen auf Kallisto wünschten sofort den Käptn zu sprechen. Das „Auge Jupiters“, so sagten sie, sei gestohlen worden, und zwar von einem der Erdenmenschen. Wenn es nicht vor dem nächsten Durchgang des „Roten Flecks“ wieder an seinem Platz stünde, ginge das gesamte bekannte Universum zugrunde und niemand entginge dem Zorn des seines Auges beraubten Gottes.

Eine Durchsuchung des Raumschiffs, das wußte der Käptn, würde Tage in Anspruch nehmen, und selbst dann wäre der Erfolg zweifelhaft. Also mußte schnell gehandelt werden.

Glücklicherweise war der Täter von zwei extraterristrischen Augenzeugen beobachtet worden, wie er die Höhle des Heiligtums betreten und sie nach kurzer Zeit wieder verlassen hatte. Da die einzelnen Besatzungsmitglieder auch in ihren Raumanzügen auf Grund der unterschiedlichen Farbkombinationen sehr gut voneinander unterscheidbar waren, konnte es nicht allzu schwierig sein, den Täter zu identifizieren.

So dachte der Käptn. Aber er vergaß dabei den seltsamen Farbensinn der fremden Lebewesen.

Zur Zeit des Diebstahls waren außer dem Käptn alle fünf Besatzungsmitglieder auf Einzelerkundung draußen gewesen. Keiner hatte ein Alibi, denn alle hatten getrennt voneinander ihre wissenschaftlichen Untersuchungen vorgenommen. Ihre Raumanzüge hatten jeweils verschiedene Farbstellungen (siehe Abbildung oben).

„Jeder anders als der andere!“ brummte der Käptn zufrieden. „Und jetzt schickt mir die beiden Zeugen.“

Der Klumbumper berichtete, er hätte einen schwarzen Kopf gesehen und der Oberkörper sei rot gewesen. An die Farbe der Beine könne er sich beim besten Willen nicht mehr erinnern.

Der Wirglnix stellte überzeugt fest, der Kopf sei schwarz gewesen und die Beine wuxel. Den Mittelteil hätte er bedauerlicherweise nicht zu Gesicht bekommen, weil ein überhängender Felsen diesen verdeckt hätte.

Der Käptn machte ein langes Gesicht. Wie sollte man mit so spärlichen Informationen den Täter eindeutig überführen? Jetzt müßte er sein Kombinationstalent einsetzen, aber das war schon immer nicht sonderlich ausgeprägt gewesen.

Doch wozu gab es Spezialisten an Bord? Also fütterte er die Daten in den Bordcomputer und stellte ihm die Frage: „Wer war der Täter?“ Nach fünf Sekunden spuckte der Computer die Antwort aus. „Sicher?“ fragte der Käptn zurück. „Absolut sicher“, kam die Antwort der Denkmaschine.

Preisfrage

Frage an den Leser: Wer hatte das „Auge Jupiters“ gestohlen? Möchten Sie einen unserer aufgeführten Preise gewinnen, sollten Sie uns auf einer Postkarte die Lösung mitteilen. Wir wünschen Ihnen erfolgreiches Gelingen und viel Glück!

Die Karte schicken Sie an
„Spiel“-Verlag
Postfach 10 57 09
2000 Hamburg 1

*

Einsendeschluß ist der 31. Januar 1980 (Poststempel). Gehen mehr richtige Lösungen ein, als Preise vorhanden sind, entscheidet das Los. Die Gewinner werden in Heft 4/5/80 veröffentlicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. ●

50 tolle Preise



1. Preis
Ein Farbfernseher aus dem „Quelle"-Sortiment: der „Farb-Portable" 018810

2. Preis
20 Science-fiction-Romane nach Wahl aus dem Wilhelm Heyne Verlag

3. Preis
10 Science-fiction-Romane nach Wahl aus dem Wilhelm Heyne Verlag

4. Preis
5 Science-fiction-Romane nach Wahl aus dem Wilhelm Heyne Verlag

5. bis 50. Preis
Je ein Science-fiction-Roman „Der Schockwellenreiter" von John Brunner, aus dem Wilhelm Heyne Verlag

JOHN BRUNNER
Der Schockwellenreiter
SCIENCE FICTION

Das Stahlnetz stülpt sich über uns. Sind es Utopisten, die an einem Idealstaat der Sicherheit basteln, wie Hans Magnus Enzenberger im „SPIEGEL" schrieb? Nein – weit schlimmer: Es sind Perfektionisten. Dieser Roman zeigt, was geschehen kann, wenn dies erreicht ist, und wir im Stahlnetz zappeln.



Lösung aus Heft 8/9

Krimi-Preisrätsel „Die Nacht der Harlekine"
Der Fehler Ottos:
„Warum kamen sie (die Polizei) so spät?"

Preisträger aus Heft 8/9

1. Werner Starke, 4410 Warendorf
2. Ingeborg Strauss, 6242 Kronberg 2
3. Julia Wyszomirski, 6233 Kelkheim
4. Thomas Malchow, 3400 Göttingen

Wer bietet mehr?

Zum ersten, zum zweiten und – zum dritten! Machen Sie mit bei unserer „Spiel"-Aution. Suchen Sie aus der nebenstehenden Matrix drei möglichst lange Wörter heraus! Auf die drei Teilnehmer, die nach drei oder mehr Runden mit ihren Wörtern vorn liegen, warten die untengenannten wertvollen Preise.



Hanno Engler

1. Die Matrix hat 36 Buchstaben. Beginnen Sie bei einem x-beliebigen und ziehen Sie von dort aus waagerecht, senkrecht oder diagonal (wie die Dame im Schach) beliebig weit zu einem zweiten, dritten, vierten Buchstaben und so weiter. Jeder Buchstabe darf mehrmals benützt werden, aber nicht zweimal hintereinander. Versuchen Sie auf diese Weise, ein möglichst langes Wort zu bilden, das entweder im Duden oder in der Brockhaus Enzyklopädie als *Stichwort* verzeichnet ist. Nur die Grundformen gelten (zum Beispiel erster Fall Einzahl bei Hauptwörtern, Nennform bei Zeitwörtern). Die Umlaute werden so geschrieben: AE, OE, UE. Das I darf auch als J benutzt werden.

2. Bilden Sie auf dieselbe Weise ein zweites und ein drittes Wort.

3. Schreiben Sie Ihre drei Wörter untereinander auf eine Postkarte mit dem Stichwort „Spiel"-Auktion und daneben die Anzahl der Buchstaben je Wort und die Anzahl der Buchstaben insgesamt (siehe Beispiel rechts außen).
Das ist die Punktezahl, mit der Sie sich an der „Spiel"-Auktion beteiligen.

4. Schicken Sie diese Postkarte schnellstmöglich an den Spiel-Verlag, Postfach 10 57 09, 2000 Hamburg 1 (Poststempel gilt!).

5. Die drei Spieler mit der höchsten Punktezahl werden wiederum im nächsten Heft genannt. Gleichzeitig wird bekanntgegeben, wie viele Buchstaben ihre Wörter haben.

6. Haben zwei oder mehrere Spieler die gleiche Punktezahl, liegt der vorn, der das längste Wort gefunden hat. Haben zwei oder mehrere Spieler mit gleicher Punktezahl ein gleichlanges Wort gefunden, das auch das längste ist, so wird nach alphabetischer Reihenfolge entschieden.

7. Die „Spiel"-Auktion ist beendet, wenn derselbe Spieler zweimal mit denselben Wörtern Spitzenreiter war (zum ersten, zum zweiten ...) und wenn er bis zum nächsten Einsendeschluß (... und zum dritten!) nicht überboten wurde.

8. Die drei Spieler, die bis dahin am meisten geboten haben, sind die Gewinner dieser Auktion.

9. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

U	I	Z	N	W	R
S	F	A	P	G	C
N	L	R	T	S	E
K	N	D	O	N	L
V	E	B	T	A	R
E	T	M	I	E	H

Beispiel für Ihre Postkarte:

VERGNUEGEN	10
DENKSPORT	9
SPIELEREI	9
	28

Spiel-Verlag
„Spiel"-Auktion
Postfach 10 57 09
2000 Hamburg 1

1. Preis: Ein Wochenurlaub für zwei Personen in einem Ort Ihrer Wahl, der im Postleitzahlen-Verzeichnis der Deutschen Bundespost steht und mindestens 16 Buchstaben hat (kein Doppelname). Zum Beispiel in

5996 ALTROGGENRAHMEDE
7311 ERKENBRECHTSWEILER
8311 GOTTFRIEDINGERSCHWAIGE
2221 TRENNEWURTHERNEUENDEICH

2. Preis: Der Schachmikrocomputer „Boris Diplomat", im Wert von circa 450 Mark

3. Preis: Das Elektronikspiel „Merlin", im Wert von circa 89 Mark

Zum ersten!

Am meisten haben bisher geboten:

1. Erich Hofmann, Sindelfingen
27 + 27 + 24 = 78 Punkte

2. Werner Wittich, Marburg
27 + 27 + 24 = 78 Punkte

3. Walter Lehr, Frankfurt
27 + 26 + 24 = 77 Punkte

Wer bietet mehr?

Spielzeit

Eckhead's Knobel-Egg

Kröten und Frösche

Ein kniffliges Zieh- und Springproblem für einen Spieler

Die Ausgangssituation

In einem Teich schwimmen 17 Seerosenblätter. Auf den oberen acht Blättern hocken acht Kröten (legen Sie acht große Münzen auf die Felder 1 bis 8). Das mittlere Blatt (Feld 9) ist unbesetzt. Auf den unteren acht Blättern sitzen acht Frösche (legen Sie acht kleine Münzen auf die Felder 10 bis 17).

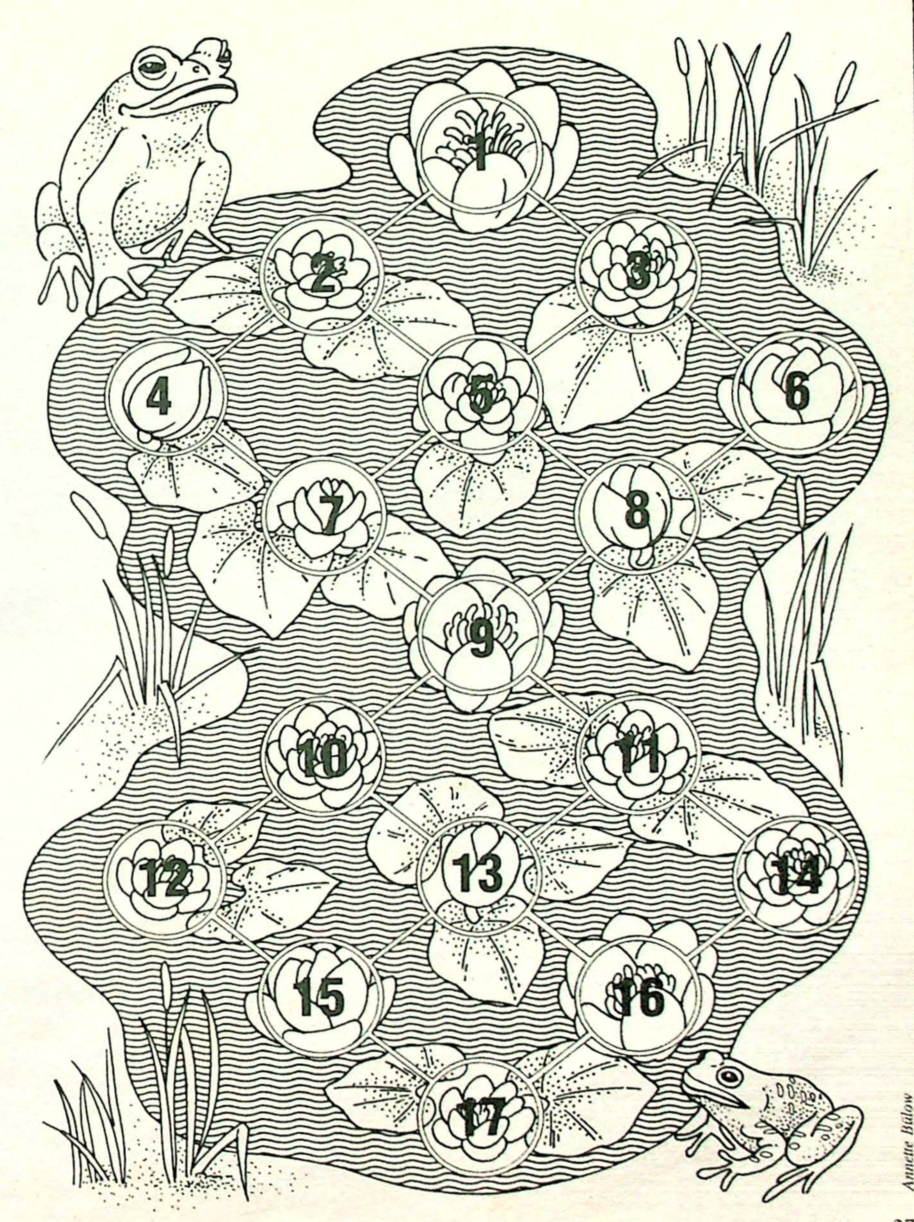
Die Aufgabenstellung

Die Kröten und die Frösche sollen ihre Plätze tauschen. Und zwar durch Ziehen oder Springen von Blatt zu Blatt entlang der Linien.

Die Kröten dürfen entweder um ein Blatt abwärts ziehen, wenn dieses Blatt unbesetzt ist, oder über ein von einer anderen Kröte oder einem Frosch besetztes Blatt abwärts springen, wenn das dahinterliegende Blatt frei ist.

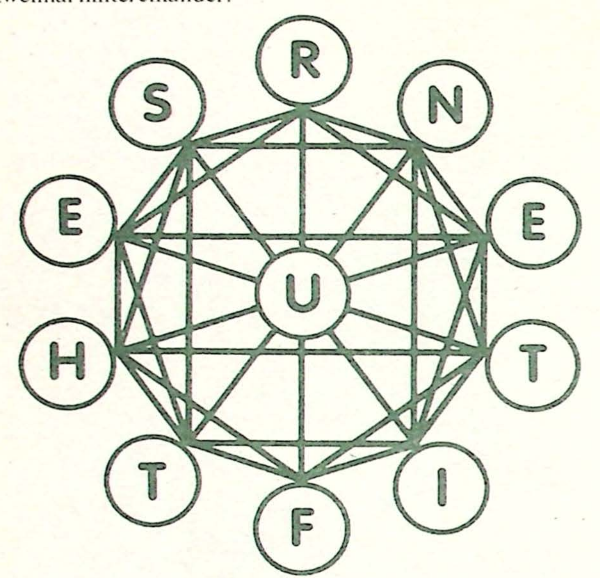
Die Frösche dürfen entweder um ein Blatt aufwärts ziehen, wenn dieses Blatt unbesetzt ist, oder über ein von einem anderen Frosch oder einer Kröte besetztes Blatt aufwärts springen, wenn das dahinterliegende Blatt frei ist.

Die Lösung ist nicht einfach, aber in 46 Zügen oder Sprüngen haben es die Kröten und die Frösche schließlich geschafft.



Wortwirbel

Ein Spiel für beliebig viele Spieler. Jeder braucht ein Papier und ein Schreibgerät. Ziel des Spiels: Aus dem Wortwirbel sind möglichst viele Wörter herauszulesen. Dabei beginnt man bei einem beliebigen Buchstaben und folgt den Linien. Ein Buchstabe darf mehrmals angelaufen werden, aber nicht zweimal hintereinander.

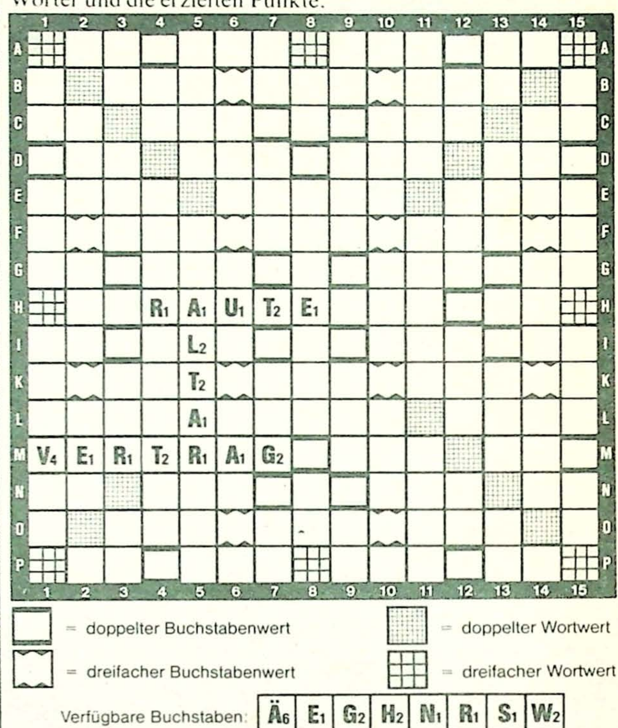


Jeder schreibt alle Wörter auf, die er findet. Die Spieler vereinbaren zuvor, ob auch Eigennamen gelten. Nach fünf Minuten liest jeder vor, was er notiert hat. Alle Wörter, die von mehr als einem gefunden wurden, sind zu streichen. So bleiben nur jene Wörter stehen, die einer allein gefunden hat. Jeder Buchstabe dieser Wörter zählt einen Punkt.

Scrabble

Versuchen Sie, möglichst viele Punkte zu erzielen, indem Sie die verfügbaren Buchstaben nach den bekannten Scrabble-Regeln in Gedanken auf dem Brett auslegen.

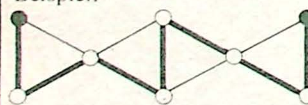
Es können sich auch mehrere Spieler beteiligen. Jeder hat zehn Minuten Zeit und notiert dann für sich die gebildeten Wörter und die erzielten Punkte.



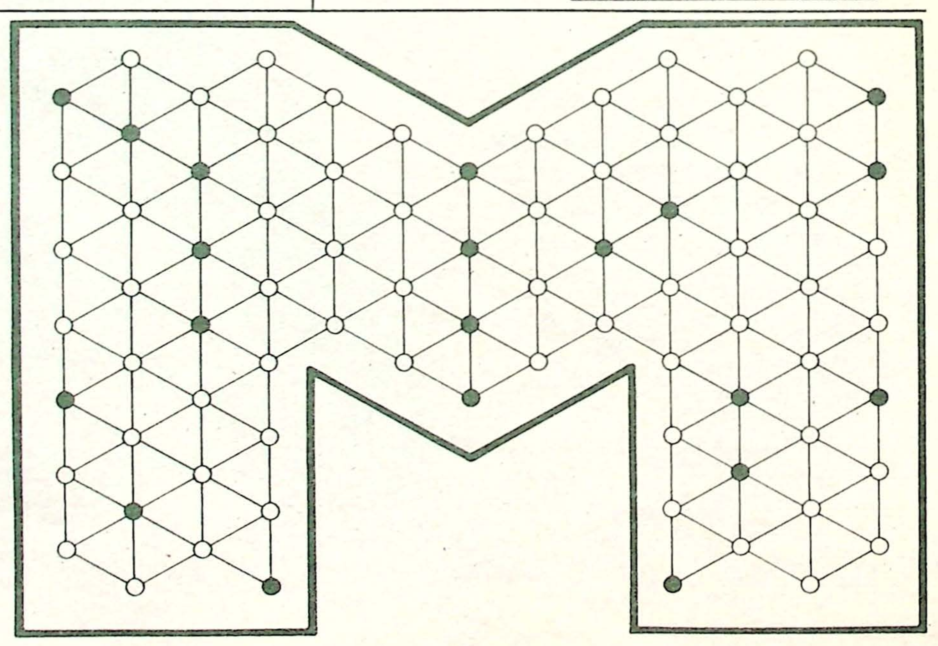
Mexicano

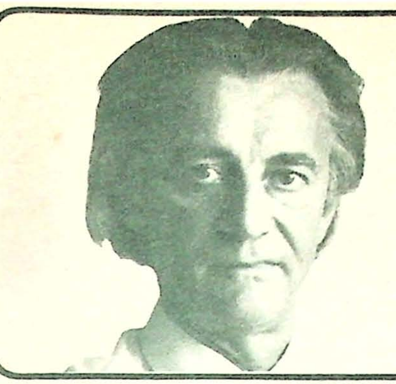
Bei dieser Rätselform aus Mexiko kommt es darauf an, zehn Ketten mit je acht Punkten zu bilden. Der erste und der letzte Punkt einer Kette sind schwarz, die dazwischenliegenden sechs Punkte sind weiß. Jeder Punkt darf nur einmal verwendet werden.

Beispiel:

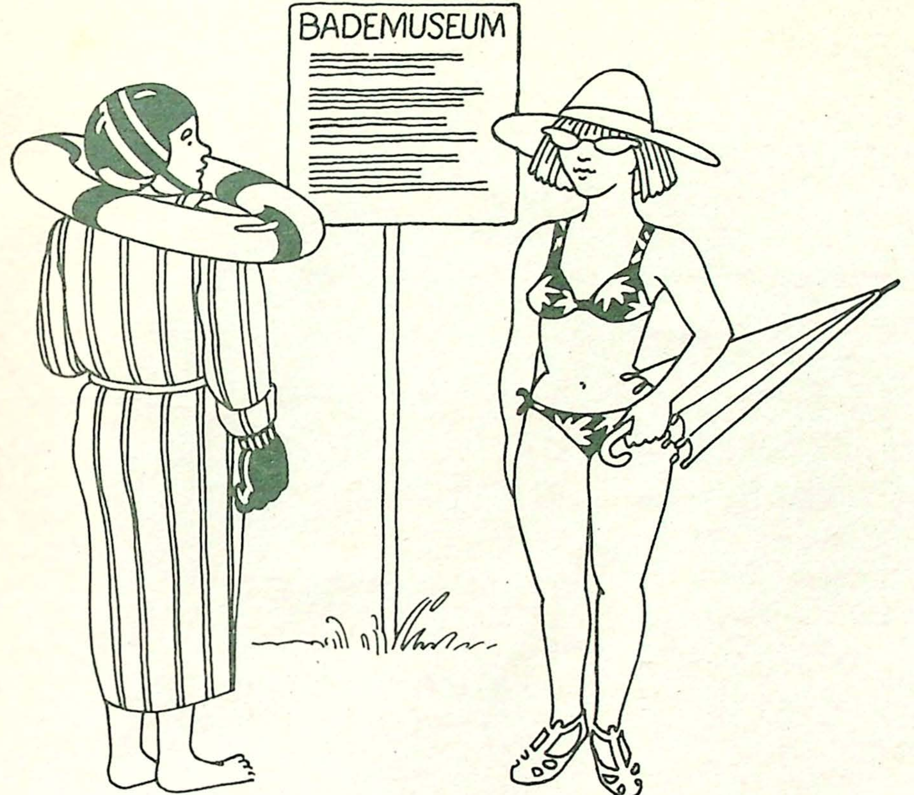


Legen Sie ein durchscheinendes Papier über das „M" und zeichnen Sie Ihre Punkte-Ketten ein. Immer von Punkt zu Punkt auf den Linien des Diagramms. Und immer nur genau acht Punkte für jede Kette. Es gibt mehrere Lösungen.





Logicals von ›Zweistein‹

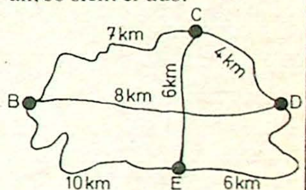


Der Minister tüftelt

Der Bundesminister für Forschung und Technologie hat, wie jedermann weiß, uns das Energiesparen verordnet. Er möchte mit gutem Beispiel vorangehen und plant darum seine Autofahrten so, daß er möglichst wenig Benzin verbraucht.

Unlängst hatte er von Bonn aus drei Städte zu besuchen, Ceberberg, Debenshausen und Ebüttel. Und natürlich mußte er wieder nach Bonn zurück.

Er schaute sich den Plan an, so sieht er aus:



(Die Zahlen geben die Städteentfernungen an.)

Nach einer Weile hat der Minister den kürzesten Weg für seine Besuchsrunde herausgetüftelt. Welchen?

Die Dauerregendorfer Bademuseumsregel

Wer im lieblichen Kurort Dauerregendorf das berühmte Bademuseum besuchen möchte, findet dort am Eingang eine Tafel mit dieser Aufschrift:

Es ist verboten, das Museum

- **in Schwimmkleidung und außerdem, sofern kein Bademantel getragen wird, in Sandalen zu betreten**
- **in Sandalen, jedoch weder mit Sonnenbrille noch mit Kopfbedeckung zu betreten**
- **mit einem Sonnenschirm und, sofern ein Bademantel getragen wird, ohne Handschuhe zu betreten**
- **mit Sonnenbrille und Handschuhen, jedoch ohne Schwimmkleidung zu betreten**
- **mit Sandalen sowie Kopfbedeckung, jedoch ohne Sonnenschirm zu betreten**
- **mit Handschuhen und außerdem, sofern keine Kopfbedeckung getragen wird, in Schwimmkleidung zu betreten**
- **im Bademantel, jedoch weder mit Sonnenbrille noch mit Sonnenschirm und noch mit Sandalen zu betreten**
- **mit Kopfbedeckung, jedoch weder mit Bademantel noch mit Handschuhen zu betreten**
- **weder mit Handschuhen noch mit Sonnenschirm zu betreten**
- **ohne Bademantel, ohne Kopfbedeckung und ohne Sonnenschirm zu betreten.**

Kein Wunder, daß das Museum fast immer leer ist. Denn kaum jemand weiß, in welchem Aufzug er es besichtigen darf. In welchem?

Eckhead's Wortsalat

Das extra knobelige Kreuzworträtsel

Waagerecht:

1. steht auf dem Dach und wartet auf Wellen
8. mittelalterlicher Radfahrer (buckelte nach oben und trat nach unten)
14. Stadt am Hacken Europas
15. sorgt dafür, daß die Maschine immer gut geschmiert ist
16. eine Reihe ohne Anfang
17. neuerdings beliebtes politisches Reiseland, groß und weit weg
18. genügt, um in Finnland eine winzige Kleinigkeit zu kaufen
19. damit begnügten sich – mangels Bier – die Germanen
20. die ist groß, und der ist kleiner
21. steht im griechischen Alphabet vor Sigma
22. gab einem höchst unschönen Tanz den Namen
23. Mönche hören auf sein Wort
24. läßt Funken sprühen
26. Dänen wohnen dort – jenseits von Düppel
29. selten gewordener Europäer
31. in der Mehrzahl sollte man sie nicht beziehen
32. früher fand man dort die Schiffe, die Getreide für Rom brachten, heute die Römer im Badeanzug
35. Männer oder Ereignisse geben und gaben ihr jeweils den Namen
37. gingen vor zweitausend Jahren zu Fuß nach Köln
39. Ursprungsland von Öl, Präsidenten, Rindern und großen Hüten
41. war in Nordeuropa mit einem Meeresgott verheiratet
42. gab es schon immer, wurde aber von Freud ganz neu entdeckt
43. gab es nicht immer, kann auch im Dunkeln und im Nebel sehen
45. ist schwarzweiß, hat Flügel und klaut
46. ein schneller Zug, zieht auch in der Kanne
47. wird von Urlaubern im Harz besucht
50. diese Abkürzung ehrt einen schwedischen Physiker, müßte eigentlich einen Kringel über dem ersten Buchstaben haben
51. so fangen die Engländer an zu zählen
52. eine Region mit vertauschten Vokalen
53. ist fix und leuchtet erster Größe im 'Adler'
54. die hinteren vier Buchstaben eines Nibelungenhelden
55. selten gewordener Sucher der Einsamkeit
56. hat sich auf Lateinisch – als Clausus – unbeliebt gemacht

Senkrecht

1. junger Buchstabenjäger
2. schlängelt sich an Edelsteinen und Weinbergen vorbei in den Rhein
3. dreistöckiger Sklavenbeschäftigungsort der alten Römer
4. mit mal ist kein
5. erster Zoodirektor
6. Cornelius schrieb Geschichte und Geschichten
7. in der Mehrzahl ist er eine englische Elf
8. befördert Blut, das nur noch wenig Sauerstoff hat
9. Pflanze, die um so besser hilft, je höher sie im Gebirge wächst
10. alles hat angeblich zwei davon, Bücher noch viel mehr
11. Körperglied ohne Reichtümer
12. die Menschen sind es leider nicht so häufig, wie alle Menschen es wünschen
13. wohnt an der Ostsee und hat heute kaum noch etwas zu melden
21. Wotan hatte zwei davon, aber man soll nicht stehlen wie dieses Tier
23. wer das ist, fällt seinen Mitmenschen manchmal auf die Nerven
25. die Zugspitze könnte sich darin spiegeln
27. ein ganz feiner Brite
28. lebt im Wasser und betört harmlose Menschen
30. wenn sie fließt, hat die Erde einen wieder
33. ein keineswegs immer beliebter mächtiger Vater
34. wäre ziemlich unbekannt, wenn es nicht diesen vortrefflichen Südtiroler Wein gäbe
35. Spielkarten, die auch im deutschen Mittelgebirge zu finden sind
36. in Briefen ganz oben zu finden
38. Mädchen, das mit einem Buchstaben mehr eine griechische Göttin wäre
40. ist laut und erfreut sich allgemeiner Unbeliebtheit
44. solange man es für unteilbar hielt, war es ungefährlich
48. nur wegen seiner Flossen hochgeschätzt
49. ohne es gäbe es keine Nachkommen und kein gutes Frühstück
51. die Greifswalder fahren gern mit Booten dahin
54. Reichsmark oder Raummeter – ganz wie Sie wollen

Das knifflige Silbenrätsel

Aus den folgenden Silben sind 12 Wörter mit untenstehenden doppelsinnigen Bedeutungen zu bilden:

a – ach – auf – cha – der – dig – eng – er – folg – ge – geist – höchst – kampf – keit – keit – klas – län – lauf – ler – lo – ma – ma – mas – merk – mes – net – o – rak – ri – rück – schön – schwin – sen – sen – ser – sichts – sig – stell – stück – te – ten – ter – to – tungs – ver – zu.

1. SCHÖNGEIST
Esprit des deutschen Fußballbundestrainers

2. CHARAKTERSTÜCK
Teil einer Wesensart

3. HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT
in einer Frankfurter Vorstadt vorgeschriebenes Tempo

4. ______
Künstler, der einen bestimmten Buchstaben zeichnet

5. TOMATENMESSER
jemand, der die Größe von Gartenfrüchten überprüft

6. ZUSTELLVERMERK
Notiz über die Versperrung einer Tür durch Möbel

7. KLASSENKAMPF
Auseinandersetzung in der Schule

8. ACHTUNGSERFOLG
Wirkung eines Warnrufes

9. ______
Tochter eines früheren deutschen Tanzkapellmeisters

10. MASSENAUFLAUF
Nachspeise für viele Leute

11. ENGLÄNDER
Kleinstaaten

12. RÜCKSICHTSLOSIGKEIT
Zustand eines Wagens mit vereisten Spiegeln

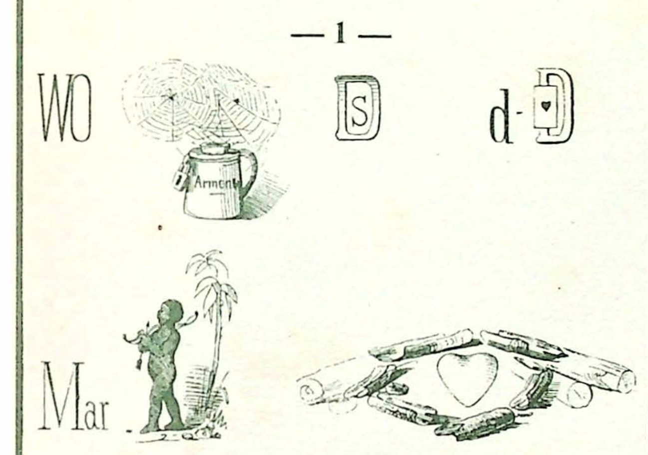
Die Anfangsbuchstaben – von oben nach unten gelesen – ergeben eine Bezeichnung für den Schlafraum der Liebsten.

Aus Opa's Rätselkiste



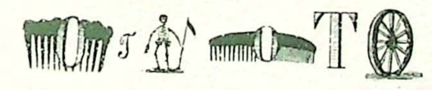
Rebus

— 1 —

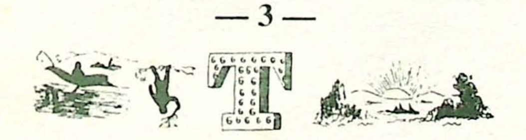


— 2 —

Einem Dichter, der in ewiger Not lebte, skizzierte der Maler B. folgende Zeilen ins Album:



— 3 —



— 4 —

B, H, L — D — W, T, S, R

Wenn von links oben herunter du liesest,
Erhältst du, was oft den Damenhut ziert,
Was zweifelhaft meistens der Mensch besitzt,
Was den Seemann nach langen Fahrten erfreut,
Was im Altertum schon an den Münzen du triffst,
Was vom Golde in vielen Flüssen man find't,
Was weiblichen Sinn zu erfreuen oft pflegt,
Was auch Gebirge und Zimmer wohl hegt.

Der Talisman



Teilen Sie ein papierenes Hufeisen mit zwei geraden Schnitten so in sieben einzelne Stücke, daß jedes ein Nagelloch aufweist.

Dieses Spiel geht auf die Geschichte vom „Goldenen Hufnagel" zurück. Darin soll ein goldener Hufnagel durch zwei Schwertschläge in sieben Einzelteile zerlegt werden, wobei jedes dieser Stücke ein Nagelloch aufweist, um später sieben Kindern als Talisman um den Hals gehängt zu werden.

Man geht davon aus, daß die Stücke nach der ersten Teilung übereinander gelegt werden und dann die zweite erfolgt. Allerdings müssen die Schnitte unbedingt ganz gerade und das Papier darf weder gebogen noch gefaltet sein. Neulich zeigte ich dieses Rätsel einem klugen kleinen Jockey, den ich bei einem Pferderennen traf. Er machte sich aus Papier ein Hufeisen und zerlegte es mit dem ersten Schnitt in drei Einzelteile; dann legte er diese übereinander und produzierte mit seinem zweiten Schnitt sechs Teile. Der Trick liegt jedoch im siebenten Stück! Wo man das herkriegt?

Ich gebe zu, daß wir es hier mit einem wirklich einfachen Rätsel zu tun haben. Trotzdem lohnt es sich, sich näher damit zu befassen.

Nachdem Sie die Aufgabe gelöst haben, lade ich Sie ein, sich einem zweiten, weit schwierigeren Problem zu widmen. Welches ist die größte Anzahl Stücke, die durch zwei Schnitte erzielt werden kann? Dabei gelten die gleichen Bedingungen wie vorher, die Nagellöcher müssen jedoch nicht berücksichtigt werden.

Suchworträtsel

Die Begriffe der Wortliste sind im Diagramm versteckt. Und zwar waagerecht, senkrecht oder diagonal geschrieben, und vorwärts oder rückwärts zu lesen. Haben Sie ein Wort gefunden, so streichen Sie es aus der Wortliste und versehen es innerhalb des Diagramms mit einer Umrandung. Wenn sich mehrere Personen beteiligen wollen, kann man das Wörtersuchen zu einem Wettspiel machen. Jeder Spieler kreist dann die Wörter, die er gefunden hat, andersfarbig ein. Sieger ist, wer die größte Anzahl an Wörtern entdeckte.

```
A V X Z B D F G E C A K Y W L
C H N J L N D P Q O L M K I N
E R T N V N X Z A E Y W U S P
G B D F A H K L I J K G E C R
I M O L Q M T S V U R L P N T
K W E Y A C T E F D B Z I X V
M I G J L N Q P O M K H I R X
W R T V X Z B A U Y T W U S Z
O C E G I K M A L A J H F D B
Q N P R C T V W R U H S Q O D
S Y Z B H D F G H N E C A Y F
U I K M A O I Q R P D N L J H
W S U W M L Y A B Z X T V T J
Y C E G I I K M N L J H F D L
A O Q E S T V X Y W L V R P F
C Z R B S D G I H E F C A F N
E F J L O N P R B Q O M U K P
G S R U W Y A I Z X E A V T R
I B D O E R E L L I H C S C S
K F H J D G L N C O M K I G U
J P R T V N X H Z Y W U S Q T
H A C E G I E K J H F D B O Q
F L N P R N T K U S Q O M N O
D V X Z D B D E N C A Y W A M
B F H O J L N O M E K I G T K
Z P R T V X Z Y W U H S Q N N
X F A C E G H J I F D C B E I
F K M O Q S O T R P N L S R G
V U W Y A C E E E B Z U U B B
T E F I K M O N T L A J H F C
L P R T V X Z A Y H W U S Q A
R E B D F H K J S I E G E C Y
P K B M P R T L U S Q N O L W
N B U E R G E R O V X Y I W U
L Z B D H M F H G P E C A E S
J I K N M P R T S Q S O L J H
H U W I Y I A C B T Z T X V Q
F D R F H J N L O K I G O E O
D G M O Q S U R V T R P N C M
B W Y A C E M G A F D B Z X K
```

Deutsche Dichter:

Arndt
Arnim
Brentano
Buerger
Chamisso
Eichendorff
Freiligrath
Geibel
Goethe
Grimmelshausen
Hauff
Hauptmann
Heine
Kleist
Klopstock
Rilke
Schenkendorf
Schiller
Storm
Wieland

Zahlenrätsel

Die Zahlen sind durch Buchstaben zu ersetzen. Dabei bedeuten gleiche Zahlen gleiche Buchstaben.

1 ______
23 1 18 2 7 4 18 2
deutscher Physiker

2 ______
18 22 19 13 6 17 6 2
Hügel in Rom

3 ______
21 18 12 23 18 16 18 2
ungarische Stadt

4 ______
18 2 7 15 18 22 18 2
Ungeziefer vernichten

5 ______
11 1 5 9 2 2 18 22
männlicher Vorname

6 ______
5 9 13 22 10 17 13 23
Diele

7 ______
16 5 6 18 3 22 18 18
bayerisches Gewässer

8 ______
1 14 18 23 18 7 7 18
heiteres musikalisches Bühnenwerk

9 ______
21 9 2 20 6 17 17 18
Stadt in Virginia (USA)

10 ______
7 18 17 18 22 8 1 14
Fernrohr

11 ______
23 18 10 23 9 6 2 22
Kehrreime

12 ______
18 6 2 22 6 16 5 7
Verständnis

13 ______
1 17 21 7 6 3 18 23
Auto aus der Frühzeit

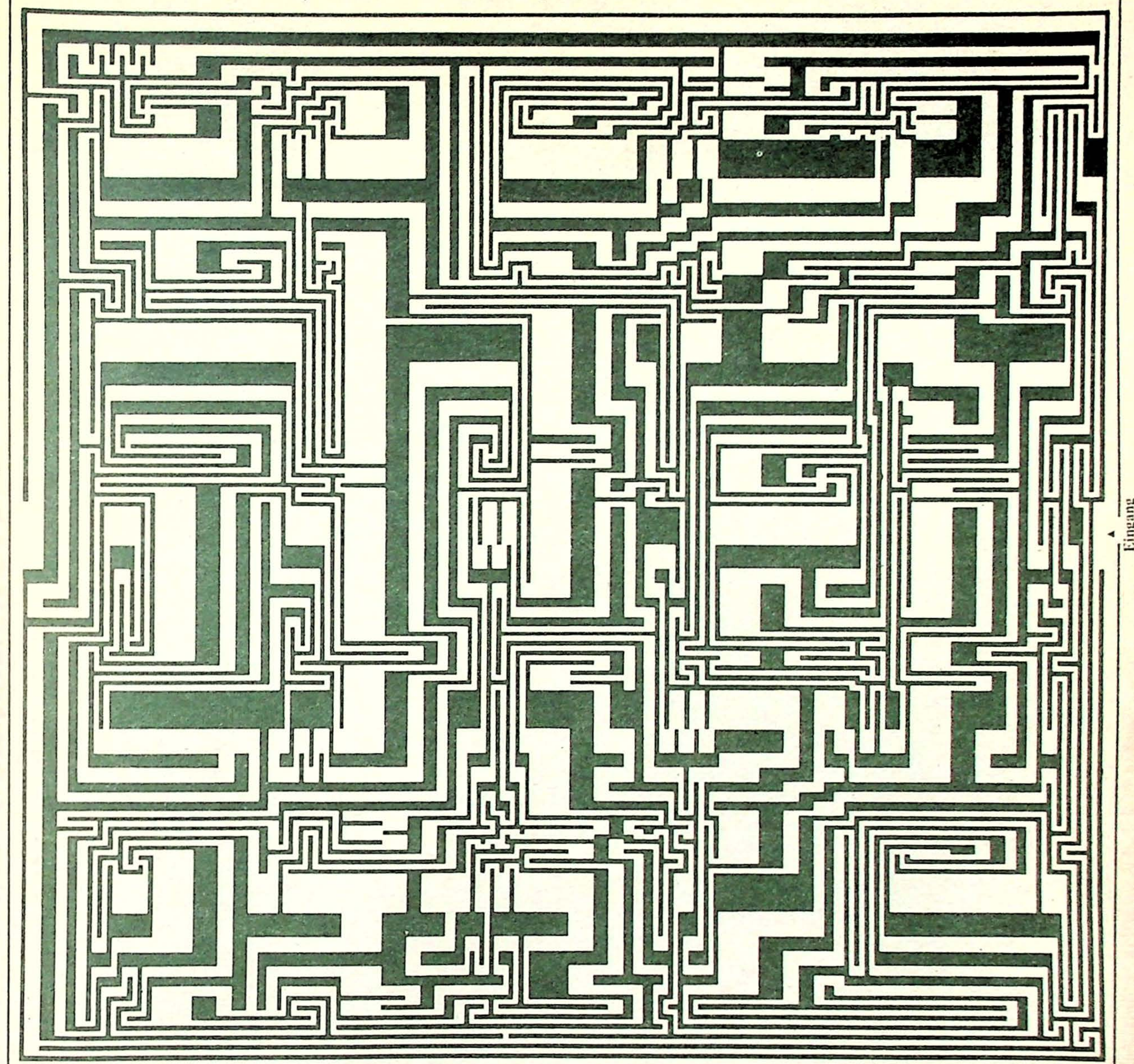
14 ______
5 1 7 18 17 6 18 23
Hotelbesitzer

15 ______
22 7 9 5 17 12 9 13
Bautechnik

16 ______
18 22 22 7 6 22 16 5
Möbelstück

Die ersten und vierten Buchstaben nennen – einmal von unten nach oben und dann entgegengesetzt – ein Wort von Goethe.

Labyrinth



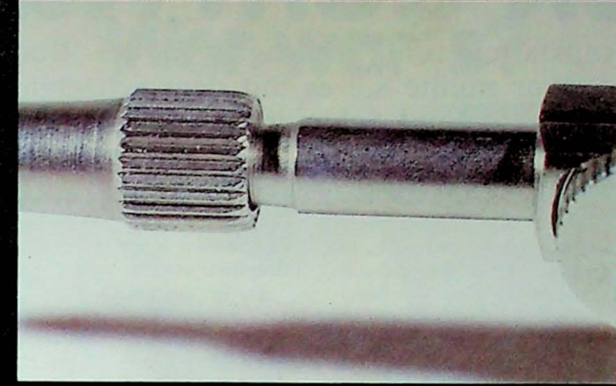
(aus dem dumont-Buch die Nummer 25)

Greg Bright, der Schöpfer dieses Labyrinths, nennt es „Reziproker Fibonacci" und meint dazu: „Diese Matrix basiert auf einer reziproken Form der Fibonacci-Reihe. Als ich beim Entwurf der Matrix auf dieses altbekannte mathematische Phänomen zurückgriff, brachte mich eine Gedankenassoziation zu der Erkenntnis, daß schwindende Formen zu den dekadentesten und faszinierendsten Erscheinungen überhaupt gehören – ähnlich dem exquisiten Odeur eines schlechten Witzes, für den ich eine Vorliebe hege." Der Eingang ist rechts und der Ausgang ist links!

Verkehrswegbeleuchtung	S	Gerücht		griech. Sagengestalt	Nährmutter	Spitzpfeiler	O	Fluß in Peru	Zeichen für Nickel	Himmelskörper	I	engl.: Eis	E	Metall	Anlasser	Angeh. e.Bantustammes		japan. Hafenstadt
Schießsportart	T	O	N	T	A	U	B	E	N	S	C	H	I	E	S	S	E	N
A	R	N	O	Flachland	M	Gattin des Erek	E		I	T	E	Nebenbuhler	S	Verpackungsgewicht	T	A	R	A
Fluß durch Pisa	A		Vorname Zolas	E	M	I	L	E	Kohleprodukt	E	Fluß i. Pommern	R	E		A	Europ. Gemeinschaft/Abk.	E	G
Wortteil	S	I	L	B	E	Gewässer an d. Zugspitze	I	Troß	T	R	A	I	N	Berg in Armenien	R	dt. Physiker +		A
A	S	T	fr. ostafrik. Polizeisoldat	E	Mahl	E	S	S	E	N	männl. Wildschwein	U	griech. Klosterberg	A	T	H		S
starker Zweig	E	altertümlich	A	N	T	I	K	europ. Meer	E	Viereck	K	A	R	R	E	E	Stadion	A
Sinnesorgan	N	A	S	E	Oper v. Lortzing	B	Tasteninstrument	O	R	G	E	L	alkoh. Getränk	A	R	R	A	K
antikes Reich i. Arabien	L	Krawatte	K	Gepflogenheit	U	S	U	S	zu keiner Zeit	N	I	E	Raubkatze	R	griech.: drei	T	R	I
S	A	B	A	Reingewicht	N	E	T	T	O	Bad am Taunus	L	Raubtierpfote	T	A	T	Z	E	Blasinstrument
Worterguß	T	I	R	A	D	E	Train	B	Nachkomme Sems		E		I	T	Holzraummaß	Fluß durch Münster	N	F
R	E	N	I	Balldrehung beim Billard	I	Stimmlage	T	E	N	O	R	Blumengefäß	G	Festraum	S	O	A	L
ital. Maler	R	D	See in Lappland	E	N	A	R	E	Ballade von Bürger		röm. Göttin	V	E	S	T	A	Stadt in Pakistan	O
Verwandter	N	E	F	F	E	Sinnesorgan	D	Operettenkomponist +	L	E	H	A	R	asiat. Halbesel	E	frz. Artikel	L	E
T	E	R	kalte Frauenschönheit	F	ein Erdteil	A	S	I	E	N	Trinkgefäß	S	Amtstracht	O	R	N	A	T
Fluß in NO-Spanien	ital. Volkstanz	Abendstern	V	E	N	U	S	schöne Frau der Antike		Hauptstadt i. Europa	B	E	R	N	Lebensbund	E	H	E
S	T	A	A	T	Gleisanlage	G	Beinkleid	H	O	S	E	weibl. Schwein		A		luftholen	O	Fluß zur Loire
polit. Gebilde	A	Varietekünstler	M	eine Pflanze	W	E	G	E	R	I	C	H	Mähgerät	G	Waffengattung/Kw.	A	R	
schwarzes Pferd	R	A	P	P	E	frz.: Insel	I	L	E	hoher Offizier	H	rar	S	E	L	T	E	N
Fremdwortteil: gegen	A	R	brasil. Hafen/Kw.	R	I	O	Fluß in Ostpreußen	E	Greifvogel	G	E	I	E	R	Fremdwortteil: groß	M	türk. Stadt	
A	N	T	I	Bleichmittel	C	Südasiat	I	N	D	E	R	Hingabe	N	Ozean	M	E	E	R
Zeichen f. Titan	T	I	Staat i. Ostasien	C	H	I	N	A	Stadt i. Bez. Arnsberg	N	belg. Seebad	O	S	T	E	N	D	E
Laubbaum	E	S	C	H	E	Ansiedlung	S	junger Hund	W	E	L	P	E	Stadt a. Weißen Meer	G	japan. Kleinmünze		Vorsilbe
A	L	T	span. Artikel	L	Fischmarder	O	T	T	E	R	kinetische Energie/Abk.	F	einfaches Gefährt	K	A	R	R	E
betagt	L	frz. Strom	L	O	I	R	E	Treibgeschoß	R	A	K	E	T	E	Alpenfluß			
Liebesgott	A	M	O	R	musikal. Verzierung	T	R	I	L	L	E	R	frz. Maler +					

Foto-Rätsel


1. Flüssigkeitsspiegel


2. Steht und läuft im Kreis herum


3. Kohlenwendel


4. Signalkontakt

WAS IST DAS?

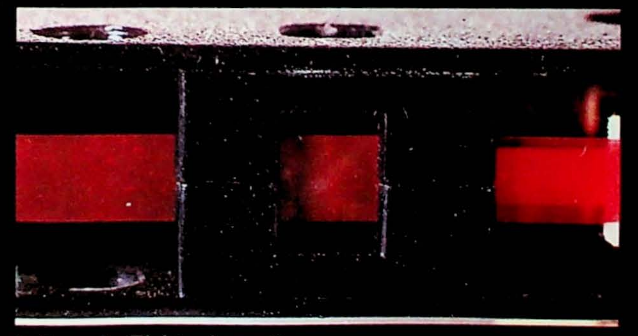
Erkennen Sie die hier gezeigten Gegenstände?

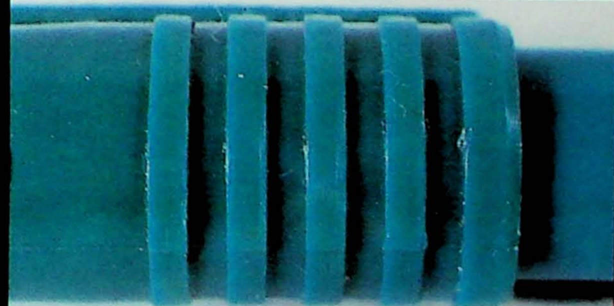

5. Runde Sache


6. Hat man im Griff


7. Echte Blüte


8. Muntermacher


9. Gespulte Elektrodynamik


10. Schiebt eine feuchte Kugel

Schach dem Kanzler

Vor einiger Zeit veranstaltete die Schachgruppe des Bundeskanzleramtes ein Simultan-Turnier, und zwar mußte sie es mit dem Schachmeister Lothar Schmid aufnehmen. Bundeskanzler Helmut Schmidt konnte hier seine Schachleidenschaft öffentlich im Kreise von Abgeordneten und auch Journalisten unter Beweis stellen.

Wenn der Kanzler mal ausspannen kann, dann zieht's ihn oft zum Schachbrett. Das dekorativste und wertvollste im Kanzlerbungalow ist ein Gastgeschenk vom französischen Staatspräsidenten Giscard d'Estaing. Die Figuren sind nämlich aus feinstem Porzellan gebrannt.

Helmut Schmidts liebste Gegnerin – zumindest zu Hause – ist Ehefrau Hannelore. Auch wenn sie ihn nicht selten „matt" setzt. Im Kanzleramt weiß man auch warum: „Helmut Schmidt spielt sehr aggressiv, er riskiert zu viel, während Loki eher taktisch vorgeht."

Anläßlich eines Simultan-Turniers der Schachgruppe im Bundeskanzleramt gegen den Großmeister und Bamberger Karl-May-Buch-Verleger Lothar Schmid, bewies das Kanzlerehepaar öffentlich seine unterschiedlichen Schach-Temperamente.

Schon nach den ersten zehn Minuten opferte Helmut Schmidt seine Dame, um die von Lothar Schmid einzukassieren. Der Großmeister, einigermaßen irritiert von des Kanzlers Zug, kommentierte ihn später so: „Ich nenne diesen Damentausch ‚Bamberger Variante' und spiele sie sehr häufig."

Hat der Kanzler deshalb das Spiel in diese Richtung gedrängt? Auf alle Fälle war er schlecht beraten. Denn: „Das damenlose Mittelspiel führt zu schweren taktischen Problemen", meinte der Großmeister.

Während Lothar Schmid von einem Tisch zum anderen wanderte, um gegen seine 33 Simultan-Gegner aus dem Kanzleramt, darunter auch Loki, zu spielen, geriet sein prominentester Partner allmählich mehr und mehr unter Dampf. Das lag einerseits am immer enger werdenden Spiel für Helmut Schmidt, was sich andererseits in der dichten Reyno-Qualmwolke um ihn herum bemerkbar machte.

„Dafür, daß er kein Profi ist", meinte Profi Schmid schließlich anerkennend, „spielt der Kanzler gar nicht schlecht." Aber nach dreieinhalb Stunden setzte er ihn dennoch „schachmatt".

Loki dagegen erreichte mit ihrem taktischen Spiel ein erstaunliches Remis gegen den großen Meister.

In Bonn hält sich übrigens wacker ein Gerücht, daß der Kanzler eigentlich gar nicht so gern verlöre und deshalb eine ganz neue Schach-Variante erfunden hätte: die „Bonner Verteidigung".

Wie die geht? Ganz einfach: Fühlt sich der Kanzler aussichtslos eingekreist, erinnert er sich seiner „dringenden Geschäfte", erhebt sich und bietet seinem Gegner ein großzügiges Remis an. ●

Barbara Friedrich

Altindisch (1979)

Weiß:
Helmut Schmidt
Schwarz:
Lothar Schmid

1. d4 Sf6 2. c4 d6 3. h3?
Unnötige Prophylaxe. Die natürliche Fortsetzung war. 3. Sc3! z. B. 3 . . . e5 4. Sf3 Sbd7 5. e4 Le7 6. Le2 0-0 7. 0-0 c6 8. Te 1 Te8 9. Lf1 Lf8 10. d5 (10. Tb1 e:d4 11. S:d4 d5!) usw.
3. . . . e5 4. d:e5 d:e5 5. D:d8 + K:d8 6. Lg5 Sbd7 7. Sc3 c6 8. a3
Aktiver war 8. 0-0-0!
8. . . . Kc7 9. Sf3 a5 10. e4?
Gibt das Feld d4 aus der Hand. Genauer war daher 10. e3!
10. . . . Le7 11. Le2 Te8 12. Sd2?!
Immer noch war 12. 0-0-0 nicht schlecht.
12. . . . Sc5! 13. L:f6?! L:f6 14. 0-0 Se6 15. b4 Sd4 16. b5! Le6 17. b:c6 b:c6 18. c5!
Noch das relativ Beste. Als Kompensation für den Bauern erhält Weiß Gegenspiel auf der c-Linie; außerdem erwacht der Le2!
18. . . . Le7 19. Lc4! L:c5 20. L:e6 T:e6 21. Sa4 Le7 22. Ta2 Tb8 23. Sc4 Tb5 24. Tc1! Lg5 25. Tc3?
Viel stärker war 25. Se3!
25. . . . Te8! 26. Scb6? T:b6 27. S:b6 K:b6 28. a4 Le7! 29. f3 Lb4 30. Td3 c5! 31. Kf2 c4 32. Td1 c3 33. Ke3 c2 34. Tc1 Tc8 35. Kd3(?) . . .

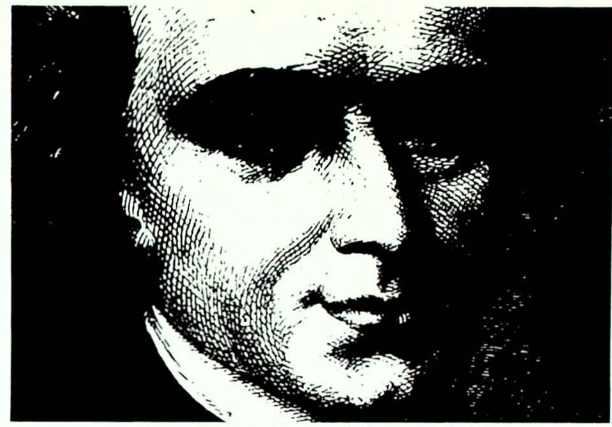
35. . . . Tc3 + !
Weiß gab auf.
(36. Kd2 Ta3 + ! usw.)



Foto: dpa

Schmid contra Schmidt: Großmeister Lothar Schmid (rechts) am Schachbrett des Kanzlers

Tratschke fragt: Wer war's?



Interfoto

Daß er so pünktlich war, so genau, so pedantisch, daß er sich und sein ganzes Leben in ein sorgfältig ausgetüfteltes Schema preßte, hing mit seiner körperlichen Konstitution zusammen. Sie zwang ihn, stets auf seine Gesundheit bedacht zu sein. Denn er war zart, sogar schwächlich, übrigens nur 1,57 Meter groß. Sein Brustkorb war flach, ja etwas eingefallen, und sein Leben lang klagte er über Schwierigkeiten beim Atmen und über Herzbeklemmungen. Er war äußerst sensibel, gegen manche Dinge offenbar allergisch: Eine frisch gedruckte Zeitung löste bei ihm einen Schnupfen aus.

Um dennoch gut über die Runden zu kommen, hatte er sich für den Alltag ein persönliches Ordnungssystem geschaffen, das er – wie schon angedeutet – mit größter Akribie einhielt. Auf andere brauchte er dabei keine Rücksicht zu nehmen; er war Junggeselle und hat nie darin gedacht, eine Familie zu gründen.

Immer schlief er genau sieben Stunden. Um 5 Uhr in der Früh ließ er sich von seinem Diener mit dem Ruf „Es ist Zeit!" wecken. Bis gegen 13 Uhr erledigte er seine schriftlichen Arbeiten, entweder daheim in seinem Haus oder – was im Lehrplan festgelegt war – an jener Lehrstätte, die durch ihn Weltruf erlangte. Er lehrte viermal in der Woche von 7 bis 9 Uhr und zweimal von 8 bis 10 Uhr morgens. Auch diese Lehrstunden hielt er genau ein, und es heißt, er habe sie niemals ausfallen lassen.

Auf die Minute mußte jeden Mittag das Essen, das seine Köchin bereitete, auf dem Tisch stehen. Regelmäßig lud er Gäste dazu ein: mindestens drei, nie mehr als neun. Unpünktlichkeit der Gäste erregte seinen Unwillen. Es gab drei Gänge und für jeden eine halbe Flasche Wein. Seine Lieblingsspeisen waren Kabeljau, dicke Erbsen, Teltower Rübchen, Göttinger Wurst und Kaviar. Alle Speisen würzte er gern mit Senf, den er für sich und seine Gäste stets selber anrührte. Nie trank er Bier; denn Bier hielt er für schädlich.

Die Mittagsrunde blieb stets bis 16 oder sogar bis 17 Uhr beisammen. Für ihn waren dies Stunden der Entspannung, in denen er mit seinen Gästen über alles mögliche sprach. Nur auf sein Fachgebiet ließ er sich nicht ansprechen, schon gar nicht auf sein Werk, das als weltverändernd gilt. Aber ansonsten wurden in jener Runde alle möglichen politischen, gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Themen diskutiert

Nach dem Essen, das mit Käse, Butter und Früchten schloß, zog er sich zurück, um zu meditieren. Jeden Abend um Punkt 7 Uhr begann er einen Spaziergang. Dabei ging er stets allein, und zwar aus zwei Gründen: Er wollte während des Gehens nicht sprechen, das heißt nicht den Mund aufmachen müssen, weil er fürchtete, sich dabei „rheumatischen Affektionen" auszusetzen. Und er wollte sein Schrittempo nicht einem Begleiter angleichen müssen und dabei womöglich „in Transpiration" geraten. Um 10 Uhr abends (und nie später) lag er im Bett.

Er war schon 63 Jahre alt, als er sich – um möglichst ruhig zu wohnen – ein eigenes Haus leistete. Er hat es nicht für sich bauen lassen, sondern gekauft. Er bezahlte es bar, von seinen Ersparnissen. Gespart hatte er immer, und auch als Hausbesitzer gab er nur für unbedingt notwendige Dinge Geld aus.

Die Wände des Achtzimmerhauses wurden nur einfach weiß gekalkt, die einzigen Möbel waren einige Tische, Stühle, ein kleines Kanapee, ein Bett, ein Kleiderschrank, eine Kommode. Im ganzen Haus hing nur ein Bild, ein Kupferstich, den ein Freund ihm geschenkt hatte. Auch seine Bibliothek blieb äußerst bescheiden. Sie bestand im wesentlichen aus Büchern, die man ihm geschenkt hatte. Schriften, die er für seine Arbeit brauchte, lieh er sich in der Universitätsbibliothek aus.

Das Haus, das er mit seinem Diener und der Köchin bewohnte, lag in einer ruhigen Nebenstraße. Ihm aber war es selbst da noch nicht ruhig genug. Nicht weit entfernt lag das Stadtgefängnis. Weil von dort häufig der Gesang der Häftlinge zu hören war und von einem Ausflugslokal manchmal Tanzmusik zu seinem Haus herüberklang, ließ er die Fenster immer geschlossen. Musik hielt er ohnehin für eine „zudringliche Sache" und für überflüssig.

Erstaunlich mag es anmuten, daß dieser nüchterne, fast krankhaft ordentliche Mann auch Sinn fürs Spielen hatte. Als er noch kein eigenes Haus bewohnte, ging er abends gern in ein Wirtshaus. Was ihn dorthin lockte, war das Billardspiel. Schon als Student hatte er leidenschaftlich gern Billard gespielt, und zwar um Geld. Und dabei war er so erfolgreich gewesen, daß er von dem Gewinn einen französischen Sprachlehrer bezahlen konnte. Von zu Hause – er war der Sohn eines einfachen Handwerkers, das vierte von elf Kindern – konnte er finanziell kaum unterstützt werden. Aber der Vater hatte ihn studieren lassen, weil er als Schüler immer der Beste seiner Klasse war.

Obwohl er ein Musterschüler war, hat er sich später über die Lehrmethoden seiner Schule abwertend geäußert. Was ihn all die Schuljahre hindurch störte, war der religiöse Zwang: Jeder Schultag begann mit einer ausgedehnten Andacht, jede einzelne Lehrstunde wurde mit Gebeten begonnen und beschlossen, und selbst daheim sollten die Schüler noch Gebetsübungen abhalten. Das führte bei ihm zu einer Aversion gegen jede Form von Gebet, und er sagte später, daß er sich nur mit „Schrecken und Bangigkeit" jener „Jugendsklaverei" erinnern könne.

Zu seiner Familie hatte er ein ziemlich distanziertes Verhältnis. Indessen war er keineswegs ein einsamer Eigenbrötler. Auf Gesellschaften war er gern gesehen, weil er ein amüsanter Unterhalter war (obgleich er eine leise Stimme hatte und sehr provinziell sprach). In den letzten Jahren seines Lebens litt er an nächtlicher Angst vor Meuchelmördern. Er starb in seinem achtzigsten Jahr, hochgeehrt und weithin anerkannt.

Wer war's? ●

Montags Schocken, dienstags Lügen

Man muß schon lange suchen, um in Stuttgart eine Kneipe zu finden, wo das Knobeln und Würfeln mit derselben Hingabe betrieben wird wie das Biertrinken. Oase in dieser Würfelwüste und Zuflucht aller Thekenspielfreunde ist der „Jupp", die erste, aber längst nicht mehr die einzige Altbierkneipe Stuttgarts.



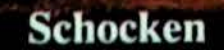
Vor 15 Jahren eröffnete Josef „Jupp" Figge aus Düsseldorf eine Wirtschaft im rheinischen Stil in der Reinsburgstraße 131. Alter Stil war damals noch nicht „in". Aber es gab offensichtlich genügend Rheinländer am Neckar, die ihr Bier gern im Stehen trinken wollten. Beim Jupp war's am Tresen immer voll.

1977 übernahm ein neuer Wirt die Kneipe (winzig nach den Ausmaßen, aber mit unglaublichem Fassungsvermögen!). Auch er, Peter Pawlowsky, ist „Rheing'schmeckter" aus Köln. Zum dunklen Altbier fügte er das frische, helle „Kölsch". Und er führte den Jazz-Frühschoppen ein, an jedem ersten Sonntag im Monat. Und wer drinnen keinen Platz mehr findet, steht mit seinem Glas „Kölsch" eben draußen auf der Straße.

„Der Jupp – Die erste", wie Peter Pawlowsky (PP) seine Kneipe genannt hat, ist werktags Abend für Abend die Hochburg des Würfelspiels in Schwabens Metropole. Hier hört man Rheinisch, Hochdeutsch, seltener Schwäbisch. An der Theke stehen die Kneipengänger in Dreierreihen gedrängt, während an den fünf Tischchen genügend Stühle frei sind. Ein ungewohntes Bild für den schwäbischen Zecher.

In Verlängerung des Tresens steht eine Spieltheke, ellbogenhoch, mit grünem Filz bespannt und erhöhten Rändern. Hier sind die „Schocker" am Werke. Schocken ist das Stammspiel beim Jupp. An den Tischen wird gelogen: Lügenpasch macht hier die Runde. Es wird auch Skat gespielt oder Hindenburg, ein Würfelspiel mit Bleistift und Papier. PP hat dafür eigens Notizpläne vervielfältigen lassen.

Natürlich gibt's zu „Alt" und „Kölsch" auch das richtige Beiwerk: Mettbrötchen und Frikadellen. Echte rheinische Frikadellen, nicht schwäbische Fleischküchle.







1 Schock oder General? Verloren hat, wer die meisten Bierdeckel kassieren mußte!

2 Rituale beim Würfeln: Eine Runde muß „abgeklopft" werden. Der Bezahler klopft auf den Tresen, erst dann darf das Glas erhoben werden. Wer vorher trinkt, kann gleich die nächste Runde bestellen.

3 Peter, der „Rhein-g'schmeckte" aus Köln, zapft Altbier und Kölsch.

4 Gelogen oder nicht? Das „Mäxle" darf angezweifelt werden. Dann sind auf jeden Fall zwei Deckel fällig!

Schocken

Die Spielregeln. Drei Würfel, höchstens drei Würfe. Zwei Sechser können in eine Eins verwandelt werden, mit der zweiten Sechs muß aber wenigstens noch einmal gewürfelt werden.

Höchste Kombination ist der Schock: Zwei Einser mit beliebigem „Anhänger". „Schock fünf" ist der Wurf 1 – 1 – 5. Über „Schock sechs" steht der höchste Wurf überhaupt: drei Einsen. Sie beenden das Spiel und heißen „Schock aus".

Nach den Schocks kommen die „Dschennerälls": die Generale. Das sind Dreierpasche. Niedrigster ist 2 – 2 – 2, höchster 6 – 6 – 6. Auf die Generale folgen die Straßen, etwa 1 – 2 – 3 oder 2 – 3 – 4. Wer nichts von all dem hat, zählt den höchsten Würfel als Hunderter, den nächsten als Zehner, den niedrigsten als Einer. 6 – 3 – 2 ist also Sechshundertzweiunddreißig.

Zur Abrechnung nimmt man zehn oder dreizehn Bierdeckel. Wird ein Schock vorgelegt, so erhält der Verlierer so viele Deckel, wie der „Anhänger" Augen zeigt, bei „Schock fünf" also fünf Deckel. Ein vorgelegter General bringt dem Verlierer drei Deckel, eine Straße zwei Deckel ein. Alle übrigen Würfe kosten einen Deckel.

Wer beginnt, legt vor. Sein Ergebnis muß mit gleicher oder geringerer Wurfzahl überboten werden. Wer in der Runde das schlechteste Ergebnis hat, erhält die Bierdeckel.

Entscheidend für die Anzahl ist das beste Ergebnis der Runde. Wenn alle Bierdeckel verteilt sind, wird abgelegt. Nun darf der mit dem besten Ergebnis eine entsprechende Anzahl Deckel abgeben. Er gibt sie dem mit dem schlechtesten Ergebnis.

Gespielt wird in zwei Runden mit Endspiel. Der Verlierer der ersten Runde (der letzte, der auf Deckeln sitzenblieb) muß dann gegen den Verlierer der zweiten Runde das Endspiel austragen, das darüber entscheidet, wer die Runde bezahlen muß.

Bei „Schock aus" verliert derjenige, der die meisten Deckel hat. „Schock aus" beendet nur die jeweilige Runde, nicht das ganze Spiel!

Lügenpasch

Dienstags hat eine BSG (Betriebssportgemeinschaft) Stammtisch beim Jupp. Dann ist Lügen Trumpf.

Spielregeln. Zwei Würfel. Jeder hat einen Wurf. Die Würfel werden dem Nachbarn verdeckt gegeben, das Resultat angesagt. Niedrigste Würfe sind solche ohne Pasch, etwa 5 – 3 (dreiundfünfzig). Danach folgen die Pasche: Pasch eins (1 – 1) bis Pasch sechs (6 – 6). Höchster Wurf ist das „Mäxle": 1 – 2.

Der Witz: Jeder muß das angesagte Ergebnis seines Nachbarn mit eigner Ansage überbieten, darf dabei aber schamlos lügen. Nimmt der Nachfolger den Wurf an, muß er allerdings durch erneutes Würfeln das Ergebnis verbessern. Zweifelt aber jemand ein angesagtes Ergebnis an, so wird der Becher abgehoben. Liegt ein niedrigeres Ergebnis vor als angegeben, erhält der Lügner einen Deckel. Ist das Ergebnis korrekt oder höher als angegeben, bekommt der Zweifler einen.

Wer ein angesagtes Ergebnis akzeptiert, hat folgende Möglichkeiten: Er gibt unbesehen, ohne zu würfeln weiter und nennt ein höheres Ergebnis (in der Hoffnung, daß sein Nachbar untertrieben hat). Oder: Er würfelt, ohne das angesagte Ergebnis zu prüfen, schaut dann unter den Becher und nennt das Ergebnis. Er kann, wenn er mit dem Ergebnis nicht zufrieden ist, auch ein zweites Mal würfeln, darf danach aber nicht mehr unter den Becher schauen und muß sein Ergebnis sozusagen blind verkünden.

Sagt jemand „Mäxle" an und es wird bezweifelt, so sind in jedem Falle zwei Deckel fällig. Wird das Ergebnis angenommen, so erhält der „Gläubige" einen Deckel.

Reportage: Claus D. Grupp; Foto: Horst Rudel/Dieter Preiß

ALCAZAR

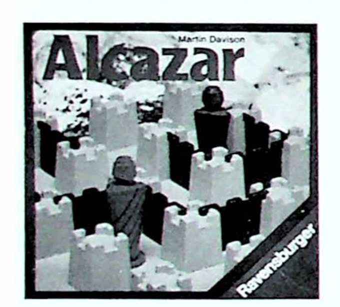
Lautlos in der Falle

Alcacer do Sal ist, meinem uralten Lexikon zufolge, eine Stadt im portugiesischen Distrikt Est Remadura, einer ungesunden Gegend am Sado gelegen. Der Salzhandel war hier bedeutend. All das gibt jedoch für die Definition eines Ritterspiels nicht viel her. Aber dann kommt's: Alcacer, das römische Salacia, war der Gegenstand heftiger Kämpfe zwischen Mauren und Christen.

Da haben wir's! Nun stelle ich mir in meiner Ahnungslosigkeit größere martialische Auseinandersetzungen zwischen den übel beleumundeten Heiden und den braven Christen ziemlich lautstark vor. Doch Alcazar ist ein leises, fast ein lautloses Spiel.

Das Schlachtfeld mißt vier mal vier Felder, jedes von vier kleinen Türmchen eingefriedet. In deren Zinnen lassen sich Falltore einhängen, die den schweigsamen Rittern den Weg blockieren.

Bei Spielbeginn hat jeder der beiden Kombattanten ein Areal von drei Feldern eingezäunt. Wer am Zug ist, darf entweder seinen stummen Streiter ein Schrittchen wandern lassen, oder er darf eines der Hängetore, auch wenn es feindliches Territorium absteckt, um einen Angelpunkt schwenken.



Ein kleines, glattes Strategiespielchen für zwischendurch? Ganz so einfach ist es doch nicht. Schon nach dem Eröffnungszug kann, wenn man sich nicht absichert, die Falle zuschlagen und den Ritter in seiner eigenen Burg festsetzen. Was an großer Strategie vielleicht fehlen mag, muß man durch konzentrierte Aufmerksamkeit ersetzen. Jeder Fehler führt sofort dazu, daß der Gegner triumphiert.

Nach einiger Zeit kommt man allerdings darauf, daß das Spiel determiniert ist. Das heißt, daß der Spieler gewinnt, der den ersten Zug machen darf, wenn beide Spieler optimal spielen. Für Strategiehasen mag das ein abschreckender Fehler sein. Aber wer spielt schon immer die reine Strategie?

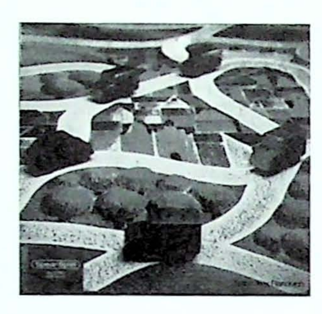
„Alcazar" gehört in die Travellerserie von Ravensburg. Das sind kleine, handliche Packungen in quadratischem Format, die sich leicht verstauen lassen. Bei dem Hang zur protzigen Aufmachung mancher Hersteller ist das sehr beglückend für den Käufer.

Tom Werneck

STOP

Bei Rot Vollgas

„Verdammt!" knurrt Ede Klaualles und bremst, daß die Reifen quietschen. Ein blauer Polizeiwagen versperrt ihm den Weg. Doch nachdem Ede mit atemberaubendem Powerslide gewendet hat und eine andere Straße entlangbrauste, kann er sich gratulieren. Er hat es geschafft.



Solche Räuber- und Gendarmgeschichten fallen einem ein, wenn man „Stop" von Spear spielt. Es ist eine weitere Variante des im letzten Heft unter der Rubrik Papierspielereien vorgestellten „Wolf und Schafe".

Die Schachtel enthält einen mit heiler bunter Welt bedruckten Spielplan, fünf blaue (Polizisten-) Autos und einen roten (Gangster-) Wagen. Die verschlungenen Wege des Planes sind mit Punkten versehen. Pro Zug darf man jeweils bis zum nächsten Punkt vorrücken. Die blauen Autos haben die Aufgabe, das rote so einzukesseln, daß es keine Möglichkeit mehr hat durchzubrechen. Dabei dürfen sich die Polizeiautos nur vorwärts bewegen, der „Gangster" aber kann in jede Richtung fahren.

Wer jetzt denkt: „Das haben wir doch gleich!", befindet sich auch schon auf dem Holzweg beziehungsweise vor einer Straßensperre. So einfach ist das alles nicht. Zwar erscheint es bei den ersten Spielen so, als ob die Blauen, obwohl in der Überzahl, ziemlich chancenlos dastehen. Fast immer kommt das rote Auto aber an ihnen vorbei.

Nach einigen Runden ärgert man sich so sehr darüber, daß man intensiv eine Lösung dafür sucht, damit die Blauen endlich gewinnen. Spätestens hier stellt man fest, daß dieses Spiel auch zum Nachdenken auffordert. Nach einigem Knobeln findet man schließlich den Punkt, an dem entschieden wird, ob die Roten oder die Blauen gewinnen. Jetzt geht es für einige Runden dem Spieler des roten Autos schlecht. Er kommt an seinem Gegner einfach nicht mehr vorbei. Indem er seine Taktik ändert, kann er das Spiel wieder zu seinen Gunsten entscheiden.

Schade, daß sich Spear für dieses sehr preiswerte und dabei doch aufwendig gestaltete Spiel (Druck, Holzautos) keine kompaktere Version einfallen ließ.

Gaby Meyer-Herlin

Spielbewertung

Alcazar
Martin Davison
Otto Maier Verlag
Marktstraße 22–26
7980 Ravensburg
Preis: ca. 14,80 Mark
2 Spieler
Spieldauer: ca. 5 Minuten

Einfach — — ● — — — — — — — Komplex

Glück — — — — — — — ● — — Taktik

Spielwert 4
Originalität 4
Spielregeln 5
Aufmachung 6
Ausstattung 5

Gesamturteil: 4

Spielbewertung

Stop
J. W. Spear & Söhne
Höfenerstraße 87
8500 Nürnberg
Preis: ca. 8,95 Mark
2 Spieler
Durchschnittliche Spieldauer: 5 bis 10 Minuten

Einfach — — — — — — — ● — — — Komplex

Glück — — — — — — — — — — — ● Taktik

Spielwert 7
Originalität 6
Spielregeln 6
Aufmachung 4
Ausstattung 4

Gesamturteil: 4

PLAYISSIMO

Fußball auf schwarzem Samt

Daß der Fußballsport nicht nur die Aktiven und ihre Zuschauer fasziniert, sondern offenbar immer wieder auch die Spiele-Erfinder, zeigt die Fülle der hierzu vorliegenden Simulationsspiele. Einen wirklich gelungenen Versuch, den Rasensport auf den Wohnzimmertisch zu projizieren, stellt „Playissimo" dar, das zugleich ein wahres Strategiespiel ist.

Gespielt wird auf einem Plan, der doppelt so lang wie breit und in 256 quadratische Felder eingeteilt ist. Jeder Spieler erhält elf Spielsteine, die zu Anfang auf bestimmten Punkten aufgestellt werden. Aufgabe ist es, den „Ball", einen roten Spielstein, in Besitz zu nehmen, ihn durch geschicktes Abspiel durch die eigenen Reihen wandern zu lassen und die eigenen Spieler zugleich so weit auf das gegnerische Tor hin zu bewegen, daß sich die Möglichkeit zum Torschuß bietet.

Dazu können pro Runde bis zu vier Spielsteine insgesamt vier Felder weit in jeder beliebigen Richtung bewegt und der Ball maximal zwei Felder weit von Spieler zu Spieler oder in den freien Raum geschossen werden. Gelingt es dem Gegner, einen seiner Spielsteine neben den ballführenden Spielstein zu setzen, so tritt Ballverlust ein. Der Gegner kann nun – so erlaubt es die Regel – seinerseits einen Angriff aufbauen.

Um zum Tor-Erfolg zu kommen, bedarf es einer geschickten Verteilung der Spielsteine auf dem Spielfeld, um einerseits durch schnelles Zuspiel im Angriff die gegnerischen Verteidigungslinien zu durchbrechen, zugleich aber auch die eigene Verteidigung auf gegnerische Konterzüge einzustellen und schließlich das weite Mittelfeld zügig überbrücken zu können. Eine taktische und strategische Aufgabe, die zu lösen größtes Vergnügen bereitet.

Noch realitätsbezogener und dynamischer wird das Spiel durch eine im Anhang angebotene Regelvariante. Danach entfällt die Beschränkung auf das Kurzpaßspiel über maximal zwei Felder, und es besteht nunmehr auch die Möglichkeit, Flanken zu schlagen. Der Ball darf über den Kopf eines Gegenspielers hinweg beliebig weit einem freistehenden Teamgefährten zugespielt werden, was voraussetzt, daß zwischen diesen beiden mindestens zwei freie Felder liegen.

Die relativ kurzen und gut erläuterten Spielregeln zu „Playissimo" gibt es bislang nur in englischer Sprache. Der Griff zum Wörterbuch, um die eine oder andere Vokabel nachzuschlagen, lohnt sich unbedingt.

L. U. Dikus

NUMERI

Hüpfende Zahlen

Wer eine wirklich spannende Würfelschlacht sucht, wird mit dem Spiel „Numeri" wirklich allerbestens bedient. Das Spiel stammt aus der Werkstatt von Rudi Hoffmann, einem unserer besten Spiele-Erfinder und ist so etwas wie ein echter Dauerbrenner im Angebot der Berliner Spiele.

Das Spiel wurde jetzt in einer Neuauflage sorgfältig überarbeitet.

Jeder Spieler erhält zu Beginn sechs gleichfarbige Spielsteine mit den Zahlen 1 bis 6 und begibt sich mit diesen nach und nach auf den Parcours.

Die Augenzahl des Würfels – hier liegt der eigentliche Pfiff des Spiels – gibt im Spielverlauf an, mit welcher Figur gezogen werden darf. Mit der erwürfelten Figur, der Drei oder Fünf etwa, wird immer auf das nächste Feld gezogen. Ist eine Figur oder eine Kette von Figuren dazwischen, um so besser: Die darf nämlich übersprungen werden.

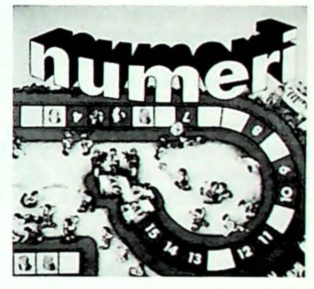
Das Spiel simuliert verblüffend wirklichkeitsnah das Geschehen wie bei einem Langstreckenlauf: Manche Steine fallen zurück oder holen nur mühevoll auf, andere spurten leichtfüßig in Richtung Ziel.

Und immer heißt es mit Köpfchen laufen! Man darf auch im eigenen Team splitten, das heißt, man darf auch mehrere Figuren bewegen. Würfelt man eine Sechs, so kann man bis zu drei Figuren sprinten lassen: die Drei, die Zwei und die Eins.

Wie auf der Aschenbahn muß man immer darauf bedacht sein, daß das Feld geschlossen bleibt und die eigenen Läufer nicht den Anschluß verlieren. Einzelne Läufer kommen nur ein einziges Feld weiter.

Hat man ein geschlossenes eigenes Feld in der Spitzengruppe, kann man natürlich auch das Gesamtfeld auseinanderziehen, sozusagen einen Ausreißversuch machen. Bei mehreren Spielern wird das sicher schwierig.

Für das Ziel hat sich Rudi Hoffmann etwas Besonderes einfallen lassen. Jedes der drei Zielfelder trägt einen Punktewert: 20, 30 und 50.



Bei der Endabrechnung erhält jeder Spieler so viele Punkte, wie der angegebene Feldwert multipliziert mit der belegenden „Nummer" ergibt. Da ist durchaus nicht sicher, daß der Erste auch der Sieger ist.

Bernward Thole

Spielbewertung

Playissimo
Nürnberger Spielwarenhaus
Breite Straße S 1, 4
6800 Mannheim
Reiseausführung
Preis: ca. 40 Mark
Spieldauer: 60 Minuten

Einfach – Komplex: – – – ● – – – – – –
Glück – Taktik: – – – – – – – – – ●

Spielwert 7
Originalität 5
Spielregeln 8
Aufmachung 5
Ausstattung 5

Gesamturteil: 5

Spielbewertung

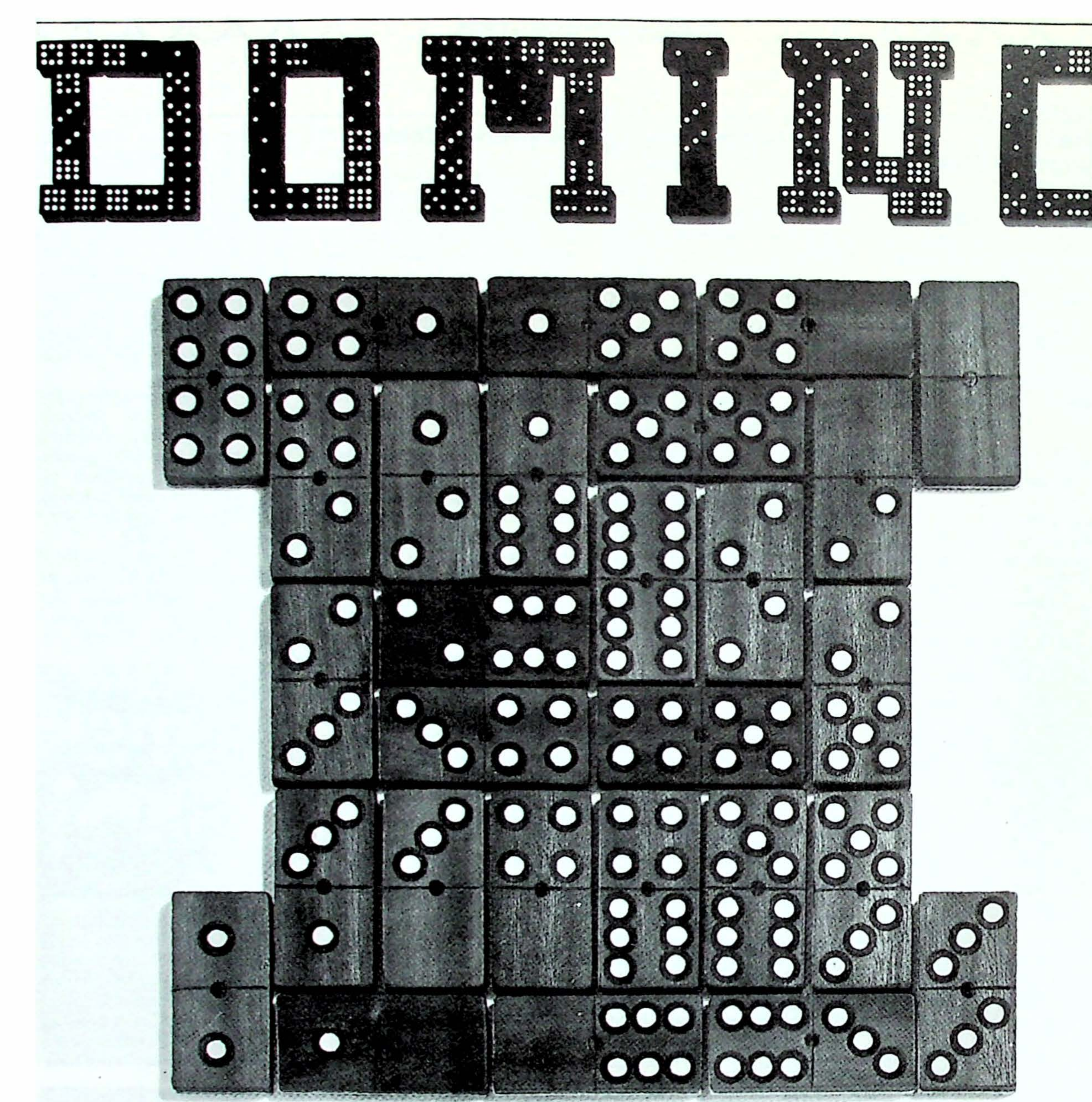
Numeri
Rudi Hoffmann

Berliner Spielkarten GmbH
Havelstraße 167
6100 Darmstadt
Preis: ca. 16 Mark
Zahl der Spieler: 2 bis 4
Spieldauer: 20 bis 30 Minuten

Einfach – Komplex: – – – ● – – – – – –
Glück – Taktik: – – – – ● – – – – –

Spielwert 7
Originalität 7
Spielregeln 7
Aufmachung 8
Ausstattung 7

Gesamturteil: 5



Vor über 300 Jahren erfanden die Chinesen das Dominospiel. Ursprünglich wurde es nur zum Wahrsagen benutzt, doch bald wurde ein Gesellschaftsspiel daraus, bei dem es darauf ankommt, gleiche Punkte an gleiche Punkte anzulegen. Um die Mitte des 18. Jahrhunderts kam es über Italien nach Europa. Der Engländer Joseph Strutt kritisierte es in seinem Werk „Sports and Pasitmes" (1801) als ein sehr kindliches Spiel. „Domino", schrieb er, „hat nichts, was die Beachtung erwachsener Leute verdient." Doch die Spieler ignorierten sein hartes Urteil, nahmen Domino mit Begeisterung auf und erfanden zahlreiche Varianten.

Ein Satz Domino besteht – je nachdem, ob die Punktevarianten auf einem Halbstein von 0 bis 6, 7, 8 oder 9 gehen – aus 28, 36, 45 oder 55 Steinen. Die weiteste Verbreitung hat das sogenannte Sechser-Domino mit seinen 28 Steinen.

In Österreich bevorzugt man hingegen das Achter-Domino mit 45 Steinen, während man in Amerika mit 55 Steinen Neuner-Domino spielt. Die Doppelsteine werden „Zivil", die anderen „Militär" genannt.

Frühe europäische Dominosteine sind aus Knochen oder Ebenholz gearbeitet. Billige Spielsätze bestehen heute aus gebeiztem Holz oder Kunststoff und tragen dazu bei, das Spiel noch populärer zu machen.



Gern gab man sich früher in den Kaffeehäusern dem Dominospiel hin. Ein typische Situation hat der Zeitsatiriker Honoré Daumier auf seiner Zeichnung festgehalten

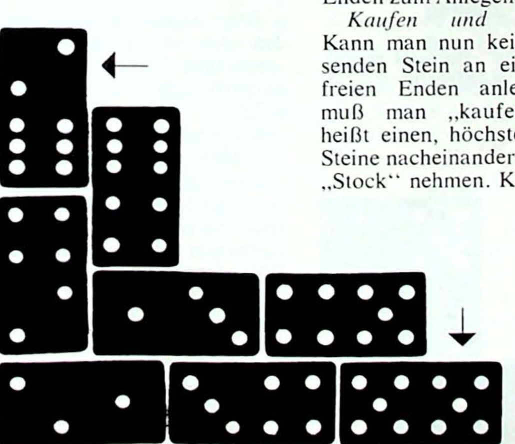
Illustrationen aus: „Spiele der Welt", Heimeran Verlag

Die Spielregeln

Domino-Spielregeln gibt es überaus viele. Immer wieder werden neue erfunden. Die Grundregel ist jedoch bei den meisten dieselbe.

Mischen: Die Steine werden verdeckt gemischt. Dann nimmt jeder Spieler sieben Steine auf und stellt sie verdeckt vor sich auf.

Eröffnen und Anlegen: Der Spieler mit dem höchsten Doppelstein eröffnet das Spiel. Die anderen legen reihum je einen Stein entsprechend der Punktezahl an. Wer einen Doppelstein ansetzt, darf noch einen zweiten Stein dazulegen.



Die Figuren, die während des Spiels gebildet werden, bleiben der Phantasie überlassen. Allerdings sollte man darauf achten, daß an den freien Enden auch stets noch weitere Steine angelegt werden können.

Spielt man auf beengtem Raum oder mit einem Achter- oder Neuner-Satz, kann man die Steine auch in der Art legen, wie die Abbildung unten links zeigt.

Das ist in jedem Fall raumsparender, aber sicherlich längst nicht so übersichtlich. (Die Pfeile zeigen die freien Enden zum Anlegen.)

Kaufen und Sperren: Kann man nun keinen passenden Stein an einem der freien Enden anlegen, so muß man „kaufen", das heißt einen, höchstens zwei Steine nacheinander aus dem „Stock" nehmen. Kann man auch damit nicht fortfahren, sagt man „weiter" und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Ende einer Reihe, an das kein Mitspieler mehr anlegen kann, bezeichnet man als „gesperrt". Befinden sich an allen Enden Augenzahlen, an die kein Spieler mehr ansetzen kann, so gilt die ganze Partie als „gesperrt" und beendet.

Bewertung: Eine Domino-Spielrunde endet dann, wenn ein Spieler alle Steine ablegen kann oder wenn die Partie insgesamt „gesperrt" ist. Das Setzen des letzten Steins meldet man mit dem Schlachtruf „Domino!". Früher sagte man in kirchlichen Kreisen „Domino gratias!" (Dem Herrn sei Dank!): eine Erklärung für den Namen des Spiels.

Nach Spielende zählen die Spieler die Augenzahlen der Steine, die sie nicht mehr ablegen konnten. Ein Pasch (Doppelstein) wird nur einfach gezählt. Ein Dreier-Pasch zählt also nur „3" und nicht „6"!

Bei gesperrten Partien ist übrigens der Spieler Sieger, der die niedrigste Punktzahl auf seinen restlichen Steinen hat. Das sollte man immer bedenken, bevor man endgültig sperrt.

Spieltaktik: Soviel ist sicher mittlerweile schon klar geworden: Wichtig beim Domino ist, daß man immer die ausgespielten Steine im Auge hat. Anfänger legen am besten eine Übersicht über die Steine eines Spiels neben sich. Später ist das nicht mehr nötig.

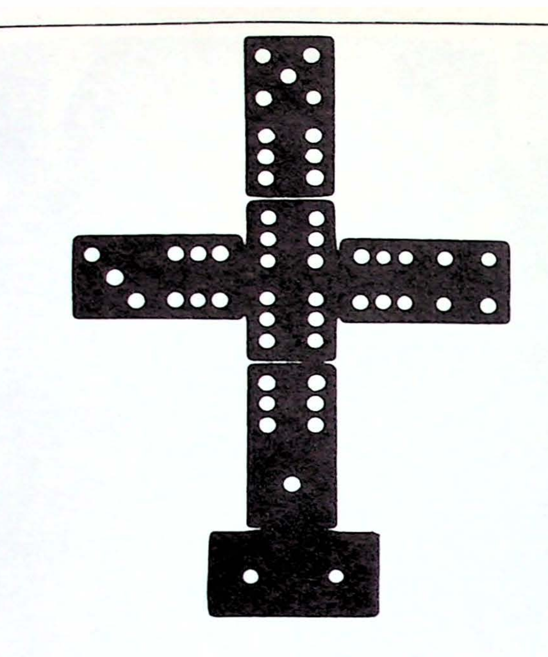
Natürlich spielt das Glück beim Domino eine große Rolle, schon durch Unwägbarkeiten beim Zuteilen und Kaufen der Steine. Aber geübte Spieler sind in der Lage, hier einiges zu korrigieren. Und je weniger Steine noch im Stock sind, desto größer werden die Möglichkeiten für die eigene Taktik, da ja immer genauer bestimmt werden kann, welche Steine noch nicht im Spiel sind.

Und folgerichtig gilt auch: Je mehr Steine ein Spieler hat, desto besser kann er seinen Gegenspieler in Verlegenheit bringen. Es ist also gar nicht so gut, seinen Gegenspieler zum Kaufen zu zwingen, wie Anfänger oft glauben.

Ein gewiefter Taktiker wird auch seine hohen Steine ▷

nicht möglichst schnell und um jeden Preis ablegen, wie Anfänger das gewöhnlich machen. Denn dann kann man gerade mit hohen Augenzahlen schnell in Verlegenheit gebracht werden.

Das A und O des Dominospiels ist also, ständig die Augenzahlen auf dem Tisch zu beobachten und zugleich zu kalkulieren, was der Gegner wohl noch auf der Hand hat.



Kreuzdomino

Dieses Spiel stellt eine erste Steigerung des Grundspiels dar, bei dem ganz einfach Steine mit der passenden Augenzahl in einer Reihe oder in Mäandern ausgelegt werden. Hier ist der Beginn und auch die Handhabung der sogenannten freien Enden ganz anders.

Jeder Spieler erhält vier bis acht Steine. Je mehr Steine ausgegeben werden, desto leichter gestaltet sich dieses Spiel.

Es beginnt derjenige mit dem höchsten Doppelstein. Dieser Stein wird in die Mitte gelegt. Jetzt müssen in der ersten Runde an allen vier Seiten Steine mit der gleichen Augenzahl angelegt werden, so daß ein Kreuz entsteht. Erst dann darf mit Steinen, die an die vier Anbaustellen passen, weiter angelegt werden. Ist kein geeigneter Stein da, muß gekauft werden. Der Anfang sieht dann so wie auf der Abbildung oben Mitte aus.

Doppelsteine werden immer quer gelegt. Sie sperren damit deutlich sichtbar eine Anlegemöglichkeit. Das eröffnet ungeahnte taktische Perspektiven.

Ein pfiffiger Spieler, dem das Glück zwei oder drei Doppelsteine zugespielt hat, wird die Chance nutzen und nach Bedarf oder Nichtbedarf eine Reihe nach der anderen schließen. So verringern sich natürlich für die Mitspieler die Möglichkeiten zum Anlegen. Dabei muß allerdings scharf kalkuliert werden.

Verrechnet wird am Schluß, wie schon beschrieben. Der Nullstein zählt dabei nur, wenn es der einzige Stein ist, der dem Mitspieler verblieben war. Dann allerdings muß er zehn Minuspunkte verbuchen.

Matador

Bei uns kennt man diese Variante auch unter dem Namen „Kardinal“ oder als „Russisches Domino“.

Bei zwei Spielern nimmt jeder acht Steine, bei drei und mehr entsprechend weniger. Der Besitzer des höchsten Wertes beginnt. Er legt irgendeinen Stein aus. Angelegt werden darf nur ein Stein, dessen angrenzende Zahl mit der vorhergehenden die Summe Sieben ergibt. Das kann zum Beispiel so aussehen, wie unten auf der Abbildung genau zu sehen ist.

Der Nullstein rechts läßt sich natürlich nicht auf Sieben ergänzen. Da muß ein „Matador“ her. Matadore nennt man hier einmal (ironischerweise) den Nullstein, dann aber auch alle Steine, bei denen die Augenzahl beider Hälften Sieben ergibt. Drei Stück sind davon im Spiel: 5/2, 6/1, und 4/3.

Diese Matadore können auch immer dann eingesetzt werden, wenn man nicht anlegen kann. Ein Matador ist also ein rechter Schatz, man sollte sich immer einen in Reserve halten.

Gespielt wird auch hier, bis die Partie gesperrt oder zu Ende ist.

Zahltag

„Zahltag“ trainiert spielerisch das Kopfrechnen. Dieser Hinweis ist aber nicht abschreckend gemeint, das Spiel macht wirklich Spaß. Beim Anlegen geht es hier noch kurioser zu.

Zwei bis sechs Spieler können mitmachen. Sie teilen alle 28 Steine unter sich auf, die restlichen Steine werden zur Seite gelegt und nicht benutzt. Dann werden einige Zahlen zwischen 50 und 186 notiert (zum Beispiel 51, 87, 116, 135, 167 und 181), die es dann im Spiel genau zu treffen gilt.

Wieder wird der höchste Doppelstein ausgelegt. An ihn kann nun jeder beliebige und geeignete Stein angelegt werden. Dabei werden die Augenzahlen der zusammenliegenden Felder dazugezählt und der jeweils neueste Stand der Summe dem nächsten Spieler mitgeteilt.

Spannend wird es, wenn einer der Zahltage näherrückt. Wer ihn mit seinem Stein erreicht, erhält die entsprechende Punktzahl oder eine andere dafür festgelegte Prämie. Wer ihn aber überspringen muß, kassiert dafür 30 Strafpunkte.

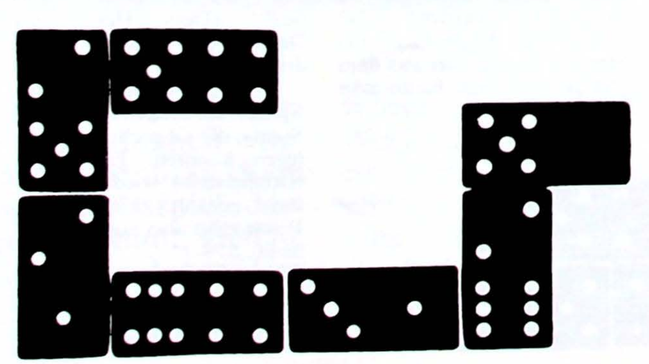
Bei diesem Spiel sind vor allem die kleinen Augenzahlen entscheidend, denn damit kann man sich am besten „anschleichen“. Hat man zum Schluß nur „Dicke“ in seiner Truppe, so ist man lediglich der Kofferträger für seine immer fröhlicher werdenden Mitspieler.

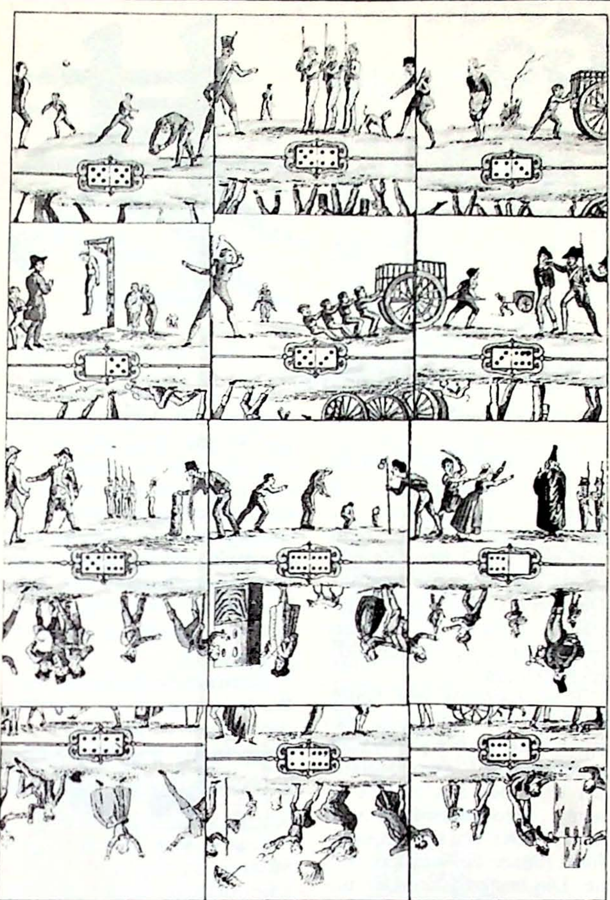
Räuberdomino

Beim Räuberdomino werden die sieben Nullsteine aussortiert. Man spielt mit 21 Dominosteinen und zwei Würfeln.

Die Steine liegen offen in der Mitte des Tisches. Die beiden Spieler würfeln abwechselnd mit beiden Würfeln und fischen sich die erworbenen Steine. Mit diesen Steinen versuchen sie nun, wie gewohnt (aber jeder hübsch für sich), eine Kette zu bilden: Jeder Wert wird an den gleichen Wert angelegt.

Wer einen Stein nicht an seine Kette ansetzen kann, legt ihn daneben. Der Stein





Gegen Ende des 18. Jahrhunderts war Domino so beliebt, daß es sogar grotesk gezeichnete Domino-Spielkarten gab

darf aber später sofort eingebaut werden, wenn sich im weiteren Spiel eine Gelegenheit dazu ergibt.

Alles, was in der Kette liegt, befindet sich auf jeden Fall in Sicherheit.

Es darf und muß geräubert werden: Würfelt also jemand eine Zahlenkombination, die bereits aufgenommen ist und nicht mehr im Vorratshaufen liegt, so kann man diesen Stein rauben. Rauben kann man alle Steine, die an den Enden einer Kette oder auf der Reservebank liegen. Geraubt wird, auch wenn man den Stein nicht sofort in die eigene Kette einfügen kann. Aber was man hat, das hat man – zumindest so lange, bis es der andere wieder zurückraubt.

Sind alle Steine aufgebraucht, wird nicht mehr gewürfelt, aber munter weitergeraubt. Jeder versucht nun, die eigene Kette fertigzustellen. Zur Verfügung stehen ihm nicht nur seine restlichen Steine, sondern auch die seines Gegenspielers sowie auch dessen Endsteine. Wer am fixesten auf diese Weise eine Kette bilden kann, fordert ein und gewinnt. Behalten beide Räuber übrig gebliebene Steine, so bestimmt die höhere Augenzahl den Verlierer.

Canton

Zum Schluß noch ein ebenso interessantes wie reizvolles Spiel aus China, dem Heimatland des Dominospiels. Es handelt sich dabei um eine englische Adaption des chinesischen „Ts'ung shap" auf das europäische Domino. Ts'ung shap heißt auf deutsch „Zehnter-Streit". Bei uns ist daraus ein Zwölfer-Streit geworden. Das liegt aber an den unterschiedlichen Werten unserer Dominosteine.

„Canton" ist ein Spiel für zwei, drei oder vier Spieler. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.

Jeder Spieler zieht sieben, sechs oder fünf Steine – je nachdem, ob zwei, drei oder vier Spieler mitmachen. Es geht darum, wie beim Kartenspiel, Stiche zu horten.

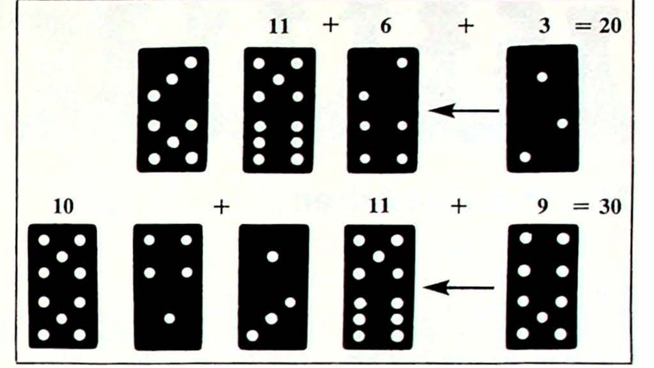
Der erste Spieler spielt einen Stein seiner Wahl offen aus, zieht dann wieder aus dem Stock einen neuen Stein. Der zweite Spieler legt neben diesen Stein irgendeinen Stein seiner Wahl und ergänzt seinen Bestand ebenfalls. Dies geht so weiter, bis der Stock aufgebraucht ist. Das Ergebnis des ersten Zuges sieht etwa so aus:

7 + 5 = 12

Einen Stich hat man ergattert, wenn der Gesamtwert der beiden ausgelegten Steine 12 beträgt. In unserem Beispiel könnte der zweite Spieler tatsächlich die beiden Steine einkassieren und auf seinen Haufen legen: 5/2 und 3/2 ergibt 12.

Einen Stich bekommt man auch dann, wenn ein angelegter Stein mit zwei Steinen der bereits ausliegenden Reihe die Gesamtzahl von 10, 20 oder 30 ergibt (siehe großer Kasten 1. Reihe).

Das können sowohl zwei nebeneinanderliegende Steine als auch die beiden Endsteine der Reihe sein (siehe großer Kasten 2. Reihe).



Die erreichte Punktzahl wird dann jeweils gutgeschrieben.

Im Spiel versucht jeder so hoch wie möglich zu pokern und verzichtet auf eine leicht zu ergatternde Zwölf. Aber nicht immer geht die Rechnung auf.

Es empfiehlt sich übrigens, die jeweils erreichte Punktzahl gleich aufzuschreiben, sonst gibt es leicht ein Durcheinander.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler all seine Steine ausgespielt hat. Dieser Spieler schreibt die restlichen Punkte, die sein Gegenspieler noch auf der Hand hat, auf seinem Konto gut. Zwei Spieler spielen in der Regel bis zu 1000 Punkte. Sind es aber mehr Spieler, setzt man eine niedrigere Grenze fest.

Domino-Probleme

Seit der Mitte des 18. Jahrhunderts gibt es zahlreiche Domino-Denkspiele. Ein Beispiel zeigt die Abbildung auf Seite 42. Die 28 Steine sind so angeordnet, daß sich „Quadrillen" ergeben. Das sind Quadrate aus vier Halbsteinen, die die gleiche Punktzahl tragen. Versuchen Sie, dieses Muster zu bilden, ohne auf die Vorlage zu schauen. In einem der folgenden „Spiel"-Hefte werden wir Ihnen weitere Domino-Probleme auftischen. ●

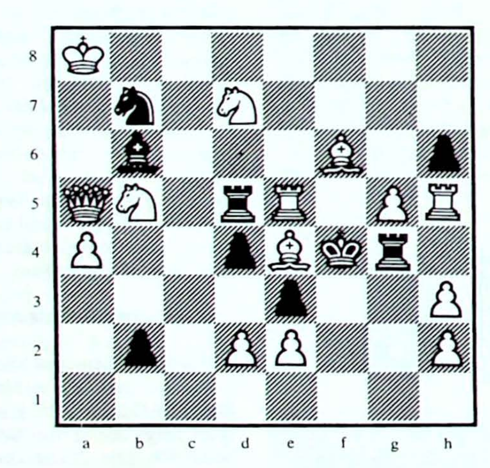
Bernward Thole

Schach

200 Stunden Arbeit

Viele fühlen sich berufen, ein Schachproblem zu komponieren. Leiter von Schachecken in Zeitungen und Zeitschriften und vor allem die Personen, die den Problemteil der Schachzeitschriften leiten, können ein Lied davon singen. Kein schönes Lied übrigens, denn die meisten der Einsendungen entbehren zu ihrer Legitimation als Kunstwerk künstlerischen Inhalt ebenso wie handwerkliches Können.

In einem einzigen Jahrhundert wurden immer neue Themen entdeckt und bis hin zur Endfassung entwickelt. Die Zahl der Aufgaben wuchs zu einer längst nicht mehr überschaubaren Größe, so daß die heutigen Komponisten es schwer haben, sich zu profilieren. Trotzdem gibt es immer wieder großartige Kompositionen, wie unseren heutigen Dreizüger von V. L. Eaton und G. F. Anderson, der 1953 vom „British Chess Magazin" mit dem 1. Preis ausgezeichnet wurde. Zur Konstruktion dieses Glanzstückes waren laut Anderson 200 Stunden Arbeit notwendig!



Matt in drei Zügen

En passant

„Ein Schachspieler!" war die Antwort des bekannten politischen Kolumnisten W. Lippmann im Jahre 1960 auf eine Gallup-Umfrage, welcher Präsidentschaftskandidat am besten befähigt sei, mit der Sowjet-Union zu verhandeln.

*

Es ist im Leben wie im Schachspiel: Wir entwerfen einen Plan, dieser bleibt jedoch bedingt durch das, was im Schachspiel dem Gegner, im Leben dem Schicksal zu tun belieben wird.

Arthur Schopenhauer

Go



Die Vorgabesteine

Ein ausgeglichenes Spiel zwischen Anfänger und Meister wird durch eine sinnvolle Vorgabe ermöglicht. Je schwächer der Anfänger ist, um so mehr Vorgabesteine darf er auf das Brett setzen, bevor der Stärkere beginnt. Die unterschiedliche Spielstärke wird mit der Zahl der benötigten Vorgabesteine direkt bestimmt.

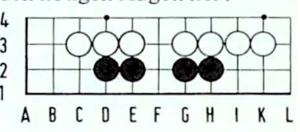
Eine Eichung des Spielstärkesystems ist durch das japanische Dan-Kyu-System gegeben. Ein 1. Dan, Meister der untersten Stufe, gibt einem 5. Kyu genau fünf Steine vor. Der stärkere Spieler führt immer die weißen Steine. Die besten Europäer haben einen Rang vom 6. Dan, was dem untersten Berufsmeistergrad, dem 1. Dan-Pro, gleichkommt. Die stärksten japanischen Profis haben es bis zum 9. Dan gebracht, sie werden wie Götter verehrt.

Die Vorgabesteine werden auf die 9 in den Diagrammen stärker gekennzeichneten Punkte gesetzt. Diese Punkte sind auch auf den Brettern stets gut zu erkennen. Sie dienen gleichzeitig zur besseren Orientierung auf dem Brett.

Ist die Spielstärke ausgeglichen, so wird um die Farbe gelost. Schwarz beginnt und muß den Weißen für diesen Vorteil fünf Steine als Gefangene geben, das heißt der erste Zug auf dem Brett ist fünf Punkte wert. Bei unterschiedlicher Spielstärke werden zwei bis neun Steine Vorgabe benutzt. Die ersten vier Steine werden grundsätzlich auf die 4,4-Punkte in der Ecke gesetzt, erst dann werden die Vorgabepunkte am Rande dazugenommen. Erst der neunte Vorgabestein kommt mitten auf das Brett. Eine unbekannte Vorgabe ist spätestens nach drei Spielen ermittelt, indem je zehn Gewinn- beziehungsweise Verlustpunkte mit einem Vorgabestein ausgeglichen werden.

Aufgabe:

Schwarz beginnt und lebt. Wo bekommt er nur die beiden nötigen Augen her?



*

„Grau teurer Freund ist alle Theorie? Und grün des Lebens goldener Baum!"

Genauso verhält es sich beim Go-Spiel. Man kann vieles in deutscher, englischer und japanischer Sprache lesen und auch verstehen, doch die Anwendung ist es, das praktische Spiel, das das eigentliche Vergnügen bringt. So wird denn auch in jeder größeren deutschen Stadt neben dem allgemeinen Spielabend die Praxis in vielfältigen Turnieren ausgeübt.

Leider blühen die meisten deutschen Go-Clubs im Verborgenen. Um dem Interessierten, dem Anfänger, wie dem Fortgeschrittenen den schnellsten Weg zum Spielabend in seiner Stadt zu weisen, hat der Deutsche Go-Bund kostenlose Einführungsschriften bereit gestellt. Hierfür reicht eine Postkarte:

Deutsche Go-Bund
c/o K. E. Paech
Ahornstr. 12, 8032 Lochham

Jeton klebt am Handgelenk

Mit klebrigem Handgelenk hat sich ein Glücksspieler im Aachener Spielkasino versucht. Ein Trick: Er legte eine Fünf-Mark-Spielmarke in ein Feld neben einen 500-Mark-Jeton, den ein anderer Spieler gesetzt hatte. Beim Zurückziehen der Hand blieb diese Marke an seinem Gelenk haften, das er mit einer klebrigen Masse präpariert hatte. Vermeintlich unauffällig ließ er den Jeton dann im Hemdsärmel verschwinden. Ein Mitspieler hatte den Ganoven jedoch beobachtet und schüttelte ihm kräftig die Hand, bis die ergaunerte Spielmarke zum Vorschein kam. Dem Dieb gelang zwar die Flucht, aber beim Eintritt ins Kasino hatte er seine Personalien angegeben.

Hamburger „Fabrik" wieder aufgebaut

In fast ihrer alten Gestalt ist die Hamburger „Fabrik", weithin bekanntgewordenes Modell eines Kommunikationszentrums, wiedereröffnet worden. Zweieinhalb Jahre nach ihrer Zerstörung durch Brand ist die ehemalige Munitionsfabrik, als „urige Mischung aus Kunst, Spielmöglichkeiten, Kinderhort und Kneipe" vielbewundert, für 3,6 Millionen Mark neu erbaut worden.

Foto: dpa

Kommunikationszentrum für Spiel, Kunst und Musik

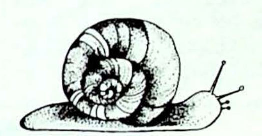


Foto: Associated Press

Das Heidelberger Schloß aus Sand

Sandburgenbauen in Kalifornien

Kein Kinderspiel ist das alljährlich die Badesaison abschließende Sandburgenbauen im kalifornischen Cardiff. Mit Dutzenden von Helfern setzte Wendy Fratta maßstabgerecht das Heidelberger Schloß an den Strand. Dazu sind 400 Tonnen Sand zu schaufeln.



Internationales Schnecken-Rennen

Eine portugiesische und eine spanische Weinbergschnecke haben in dem im spanischen Weinstädtchen Murillo de Rio Leza ausgetragenen internationalen Rennen die Weltmeisterschaft im „Sprint" und im „Berglauf" gewonnen und damit bewiesen, daß Schneckentempo nicht gleich Schneckentempo ist. Die aus den Weinbergen aus Murillo stammende spanische Meisterin überrundete in einem rasanten Endspurt ihre französische Spitzen-Rivalin und schaffte in sechs Minuten eine Pistenstrecke von 1,48 Metern.

In der zweiten Disziplin, dem „Berglauf", siegte die portugiesische Vertreterin mit einer Zeit von fünf Minuten über eine Steigstrecke von 70 Zentimetern, gefolgt von einer Bewerberin aus dem spanischen Santander und einer französischen Konkurrentin. Die Vorjahresmeisterin, die Spanierin „Jeronimo", wohnte dem diesjährigen, zum fünften Mal ausgetragenen Rennen der 200 Schnecken auf einem Vorzugsplatz unter den 3000 Zuschauern auf dem Marktplatz des Ortes bei.

Mit Eierkuchen zum Gottesdienst

Dem Spielinteressierten ist wohl das bayerische Fingerhakeln bekannt, doch wie und wo ordnet er Spinnerdreikampf, Pancake-Day-Race oder Brosseln ein?

Zum Teil weisen die Spielarten auch einen originell-komischen Ursprung nach: So ist das Pancake-Day-Race auf eine Geschichte zurückzuführen, wonach eine Frau über dem Pfannkuchenbacken beinahe den Kirchenbesuch versäumt hätte und mit Pfanne und Eierkuchen zum Gottesdienst eilte. Seitdem wird diese Disziplin jährlich am Fastnachtdienstag in Olney (England) ausgetragen. Dabei treten die Frauen zu einem Wettlauf an, müssen während ihres „Sprints" die Pfannkuchen in die Luft werfen und wieder auffangen.

Warnung vor Rollschuh-Syndrom

Nach Tennis-Ellenbogen, Jogger-Blasen und Ski-Traumen macht nun US-Ärzten das Rollschuh-Syndrom Arbeit. In dem Jahr 1979, rechnete der New Yorker Unfallmediziner Dr. Andrew Patterson hoch, sind es schon mehr als 100 000 oft komplizierte Brüche von Fingern, Handgelenken, Armen, Schlüsselbeinen, Kiefern, Hüften und Beinen. Betroffen sind insbesondere Erwachsene, die von Kinderrollschuhen nach vieljähriger Pause auf die neuen Hochgeschwindigkeits-Fahrwerke umsteigen. Auch die Vereinigung Amerikanischer Kieferchirurgen warnt: Roller Skater sollten Helm und auch Kinnpolster benutzen.



Foto: dpa

SIM-SALA-BIM aus dem Pappkarton

von Hans-Günter Wittus Witt

Wer hat wohl noch nicht davon geträumt, zaubern zu können? Ein Traum, der sicherlich genauso alt ist wie die Menschheit. Wir geben uns gern den Illusionen hin, die ein Zauberkünstler mit Trick und Geschick vermittelt.

Diesem Bericht liegen zehn Zauberkästen von acht Herstellern zugrunde.

Drei der zehn Sets fallen durch eine besondere, zusätzliche Funktion auf. Abgesehen davon, daß die Schachteln der Aufbewahrung der einzelnen Trickutensilien dienen, lassen sich „Hardy's Zauberspiele" (ein Set im Koffer-Format), „Hocus Pocus", Jumbo-60-Tricks und das Stelco-Produkt zu kleinen Bühnen herrichten, die man auf einen Tisch stellen kann, um dahinter das Zauberprogramm vorzubereiten.

Die Angaben über den Inhalt der Sets auf den Deckeln lassen manchmal auf ein gewaltigeres Innenleben schließen als tatsächlich vorhanden. So liest man zum Beispiel „mit über 50 Tricks", oder „mit über 100 Tricks".

In den Anleitungsheften wird zwar die jeweilige Anzahl von Kunststücken beschrieben, jedoch finden sich nicht alle dafür benötigten Gegegenstände in den Kästen. „Hardy's Zauberspiele" und das Produkt von Stelco bilden da eine Ausnahme. Sie beschreiben in ihren Heften nur die tatsächlich mitgelieferten Trickgegenstände.

Viele Zaubertricks findet man in gleicher Form in fast allen Zaubersets:

Spielkarten, Würfel, kleine Kellen (auch Paddel genannt), Schnüre, Ringe und etliches mehr. Auch die gute alte Kugeldose, bei der eine Kugel auf sehr überzeugende Art verschwindet und erscheint, und die man schon vor 150 Jahren in Zauberkästen finden konnte, liegt einigen Zaubersets bei.

Das einwandfreie Gelingen der Kunststücke hängt zu einem großen Teil von der Qualität der Requisiten ab. Leider trägt oftmals Plastik dazu bei, die Brauchbarkeit der Zaubertricks erheblich einzuschränken.

Im allgemeinen kann man drei Preisgruppen feststellen: Produkte unter 20 Mark, von 20 bis 30 Mark und solche, die über 40 Mark liegen (obwohl es sich nur um Richtpreise handelt) wie: „Der große Zauberkünstler" und „Hocus Pocus – 100 Tricks". Ist bei dem letzteren das Angebot der Trickutensilien umfangreicher als beim „Großen Zauberkünstler", zeigt sich dafür bei diesem ein wesentlich sorgfältiger und umfangreicher aufgemachtes Anleitungsheft.

Die Zaubersets der unteren Preisklasse bieten nicht unbedingt weniger als die teuren, zeigen aber häufig Mängel in der Ausführung. Eine Ausnahme stellt hier allerdings das Set „Zauberkarten" von F. X. Schmidt dar. Es bietet dafür dem Käufer lediglich Kunststücke mit dem Requisit Spielkarten.

Die Sets der mittleren Preislage zeigen überraschend viele gute Ausführungen, die zum Teil ohne weiteres mit den teuersten Produkten mithalten können, auch wenn sie nicht ganz so viel Zubehör mitliefern.

Generell kann man sagen, daß alle zur Zeit in Deutschland angebotenen Zaubersets brauchbar sind. Beim Kauf eines Sets für Kinder sollte man bedenken, daß Lesen eine Grundvoraussetzung für dessen Gebrauch ist. Da bei jedem Zauberset gut geübt werden muß, kann man ohne weiteres die vom Hersteller vorgeschlagenen Mindest-Altersangaben unberücksichtigt lassen.

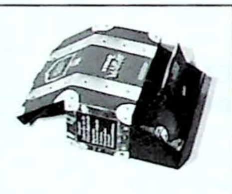
Und nun kann das Zauberprogramm beginnen. SIM-SALA-BIM! ●



*Hocus Pocus
Jumbo International,
Amsterdam
100 Tricks, ca. 49 Mark*



*Der Große Zauberkasten
Berliner Spielkarten,
Darmstadt
111 Tricks, ca. 26 Mark*



*Zaubertruhe
Stelco Spielwarenfabrik,
Fürth
12 Tricks, ca. 20 Mark*



*Mister Magie
Schmidt Spiele,
Eching
100 Tricks, ca. 20 Mark*



*Hardy's Kinder Zauberspiele
Otto Maier Verlag,
Ravensburg
16 Tricks, ca. 40 Mark*



*75 Zaubertricks
Nürburg Spiele,
Dumke, Blankenheim
75 Tricks, ca. 13 Mark*



*Sim-Sala-Bim
L. Kleefeld & Co,
Fürth
50 Tricks, ca. 16 Mark*



*Zauberkarten
F. X. Schmid,
München
34 Tricks, ca. 12 Mark*



*Hocus Pocus
Jumbo International,
Amsterdam
60 Tricks, ca. 32 Mark*



*Der Große Zauberkünstler
Otto Maier Verlag,
Ravensburg
111 Tricks, ca. 45 Mark*

Mittelhochtief

Mit Taschenrechnern kann man nicht nur rechnen, sondern auch wunderbar spielen. Deshalb stellen wir in jedem „Spiel"-Heft ein paar kleine Spielereien vor.

Für das folgende Spiel sind mindestens drei Spieler vorgesehen. Es können aber auch mehr sein. Nach oben ist die Teilnehmerzahl unbegrenzt. Für das Spiel braucht jeder Papier und Schreibgerät. Ein Rechner genügt.

Durchschnitt ist Trumpf

Einer der Spieler wird ausgelost. Er denkt sich eine Aufgabe aus. Beispiel: der Durchschnitt aus den Monatseinkommen aller Mitspieler. Jeder versucht nun, diesen Wert möglichst genau zu schätzen. Diese Zahl schreibt jeder auf sein Blatt, aber so, daß kein anderer Spieler die Notiz lesen kann.

Dann setzt man den Taschenrechner auf Null und klebt mit Papier und Tesafilm das Anzeigefeld zu. Der Taschenrechner macht nun die Runde. Jeder Spieler tippt den Betrag ein, den er tatsächlich im Monat verdient, und drückt dann auf die Plus-Taste, ehe er das Gerät weitergibt.

Schließlich landet der Rechner wieder bei dem Spieler, der die Frage gestellt hat. Der nimmt die Abdekkung ab, nachdem er durch die Zahl der Beteiligten dividiert hat. Das Resultat wird zunächst noch nicht vorgelesen. Jeder Spieler muß nämlich vorher seinen Schätzwert bekanntgeben. Wer den errechneten Wert am genauesten getroffen hat, gewinnt die Runde und darf sich die nächste Frage ausdenken. Liegen aber zwei Spieler mit ihrem Schätzwert gleich, so werden sie aufgefordert, noch eine Schätzung abzugeben.

Beispiele für Fragen: das durchschnittliche Alter der Spieler? Wo würde der Meinungsschwerpunkt der Gruppe liegen, wenn auf einer Skala von 1 (totale Ablehnung) bis 10 (vorbehaltlose Befürwortung) die Meinung zu einem aktuellen Thema angekreuzt werden sollte?

Der absolute Nullpunkt

Dieses Spiel ist ein herrlicher Zeitvertreib für zwei Spieler. Benötigt wird nur ein Rechner.

Einer der Spieler tippt eine beliebige Zahl mit mindestens drei Stellen ein. Dann gibt er den Rechner an den Gegenspieler weiter. Der wählt aus der Startzahl eine beliebige Ziffer aus. Nun zieht er eine Zahl von der Startzahl ab, die nur aus dieser Ziffer besteht – sie darf aber beliebig oft verwendet werden.

Schnapsmann hatte seine Telefonnummer gewählt: 467746. Bierling entscheidet sich für die Ziffer 7 und zieht 77777 ab. Das ergibt 389969.

Der Rechner geht an den Gegenspieler, der wieder eine Ziffer wählt, sie zu einer beliebig langen Zahl zusammensetzt und diese abzieht.

Was nicht erlaubt ist: Die Ziffer Null darf nicht zur Subtraktion herangezogen werden. Das ist im Endspiel wichtig, weil dadurch bei zweistelligen Zahlen keine Auswahl besteht, wenn es um eine Zehnerzahl geht.

Es gewinnt, wer die Null erreicht. Und es verliert automatisch, wer die Zahl in der Rechneranzeige auf einen negativen Wert bringt.

Aber verfolgen wir doch noch kurz das Spiel zwischen Bierling und Schnapsmann weiter. Dieser nimmt die 3.

		389969
Schnapsmann	–	333333
		56636
Bierling	–	6666
		49970
Schnapsmann	–	44444
		5526
Bierling	–	666
		4860
Schnapsmann	–	4444
		416
Bierling	–	66
		350
Schnapsmann	–	55
		295
Bierling	–	99
		196
Schnapsmann	–	99
		97
Bierling	–	77
		20

Jetzt hat Schnapsmann keine Wahl mehr. Die Null darf er nicht tippen, also kann er nur die 2 abziehen.

		20
Schnapsmann	–	2
		18
Bierling	–	8
		10

Schnapsmann hat wiederum keine andere Möglichkeit, als die 1 zu tippen.

		10
Schnapsmann	–	1
		9
Bierling	–	9
		0

Bierling hat gewonnen

Das Teufelsspiel

Dieses Spiel kann allein, aber auch zu zweit gespielt werden. Jeder Spieler braucht einen Taschenrechner. Außerdem wird ein Würfel benötigt.

Das Ziel des Spiels ist es, möglichst nahe an die Zahl 999 heranzukommen. Spielt man allein, so hat man gewonnen, wenn man 950 überschreitet. Bei zwei Spielern gewinnt, wer am nächsten an die Zielzahl herankommt.

Gespielt wird mit höheren Zahlen. Der Ausgangswert ist bereits die Zahl 1000.

Bei Spielende wird die Tausenderstelle weggelassen. Was zählt, sind die drei letzten Ziffern. Sie dürfen im Spielverlauf höher werden, aber keinesfalls den Grenzwert 999 überschreiten. Sollte das im Zweierspiel eintreten, dann hat der betreffende Spieler verloren.

Der Ausgangswert 1000 wird in den Taschenrechner eingegeben. Dann wird gewürfelt. Für jedes Spiel stehen jedem Spieler sechs Würfe zu.

Die geworfene Augenzahl kann addiert werden, und zwar als Einer-, Zehner- oder als Hunderterzahl. Eine 5 bleibt – je nach Belieben – eine 5 oder wird eine 50 oder 500.

Multipliziert werden dürfen nur die Zahlen 2, 3, 4 und 5. Mit 1 oder 6 darf nicht multipliziert werden. Die geworfene Zahl darf ebenso durch 2, 3, 4 und 5 geteilt werden, während durch 1 oder 6 nicht dividiert werden darf.

Treten bei der Division Stellen nach dem Komma auf, so wird die Zahl gelöscht und ohne Kommastellen neu eingegeben.

Musterspiel:

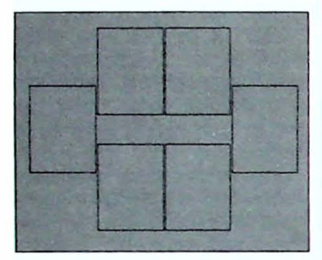
1.	1000 + 200	= 1200;	200
2.	1200 x 3	= 3600;	600
3.	3600 + 300	= 3900;	900
4.	3900 + 60	= 3960;	960
5.	3960 + 20	= 3980;	980
6.	3980 : 2	= 1990;	990

An dem Musterbeispiel wird in der letzten Zeile das Prinzip deutlich: Das Ergebnis darf nur größer werden. Jede andere Operation mit der 2 zum Beispiel würde ein schlechteres (3980 + 2 = 3982) oder ein unzulässiges Ergebnis bringen (3980 + 20 = 4000, also 000; 3980 x 2 = 7960, also 960!). ●

Konsequentes Streichholzschachteln

Fortsetzung von Seite 11

Diese Lösung oder Variationen von ihr sind das Resultat, auf das die meisten Leser gekommen sein werden. Es ist eine Lösung, die sich mit rein logischen Mitteln mühelos finden läßt.



Erste Lösung des 6. Schritts

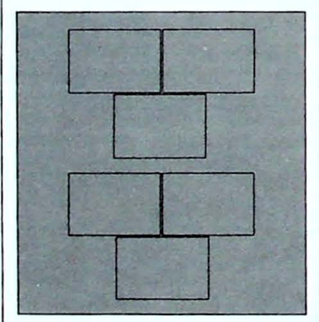
Einer der möglichen Wege ist, sich ein Schema auszudenken, bei dem jeder Quader zwei Nachbarn hat, einen vor sich und einen hinter sich. Das naheliegende Ergebnis ist ein Kreis.

Ein anderer Weg ist, die Quader zu einem einfachen Muster zu ordnen und dann zu versuchen, dieses Muster abzuwandeln, bis sich die Lösung ergibt. Ein solches Muster könnte eine Reihe von sechs Quadern sein. In einer Reihe hat jeder Quader zwei Nachbarn, außer den Endquadern, die nur einen Nachbarn haben. Die Endquader können miteinander in Berührung gebracht werden, indem man aus der Reihe einen Kreis macht. Damit ist die Aufgabe gelöst.

Eine sehr viel ungewöhnlichere Lösung wird rechts unten gezeigt. Jeder, der diese Lösung zustande gebracht hat, kann sich zu einer gewissen Originalität seines Verstandes gratulieren. Das Besondere an der Anordnung ist, daß man aller Voraussicht nach mit Hilfe der Zufallsmethode nicht darauf käme. Eine der für die Zufallsanordnungen gesetzten Grenzen war, wie gesagt, daß alle Quader sich untereinander berühren sollten. Diese Grenze ist notwendig, wenn überhaupt eine Hoffnung auf Erfolg bestehen soll. Bei der hier besprochenen Lösung berühren sich nicht alle Quader untereinander, vielmehr bilden sie zwei getrennte Gruppen. Die Gefahr der Zufallsmethode besteht darin, daß der Weg zu einer Lösung außerhalb der selbstgesetzten Grenzen liegen kann, denn diese Grenzen sind nicht mehr als eine Mutmaßung, in welcher Richtung die gefundene Lösung zu suchen ist.

Es gibt eine Anzahl anderer möglicher Lösungen. Zum Beispiel kann man den Kreis in der Vertikalebene konstruieren, indem man aus den Quadern einen „Torweg" baut. Doch unterscheidet sich eine solche Anordnung nicht wesentlich von dem in der ersten Lösung dargestellten Kreis.

Der eindeutige Vorzug der Kreis-Lösung gegenüber der anderen besteht darin, daß sie ein Prinzip begründet, nach dem beliebig viele Quader so angeordnet werden können, daß jeder einzelne zwei andere berührt. Die aus zwei Dreiergruppen bestehende Lösung dagegen gilt ausschließlich für sechs Quader. Ein allgemeines Prinzip abgeleitet zu haben, kann bei künftigen Aufgaben von Nutzen sein.



Zweite Lösung des 6. Schritts

Die Schlußbemerkungen zu den Aufgaben könnten folgendermaßen lauten:

1. Die Zufallsmethode ist eine durchaus wirksame Methode, nach einer Lösung zu suchen.
2. Die Zufallsmethode schließt ein, daß viele mögliche Wege aufgetan werden und daß jeder neue Weg rasch bewertet wird.
3. Um die Erfolgschancen zu erhöhen, werden gewisse Grenzen gesetzt, innerhalb deren der Zufall wirken soll.
4. Die Grenzen, die für die Zufallsanordnungen gesetzt werden, können den Weg zu einer lohnenden Lösung versperren.
5. Ein logischer Weg kann sicher und wirksam sein, braucht aber nicht zu einer originellen Lösung zu führen.
6. Die Entdeckung eines allgemeinen Prinzips, das sich auf künftige Situationen anwenden läßt, kann wertvoller sein als eine Lösung, die nur auf die gerade vorliegende Aufgabenstellung zugeschnitten ist.

Der siebte Schritt

Im nächsten Heft setzen wir die Denkgymnastik mit Edward de Bono fort. Die Erfahrungen des sechsten Schrittes können dabei nutzbringend angewendet werden. Über die vielen Vorteile der Erfahrung wurde im ersten Fünf-Tage-Kurs (Intuitives Denken) ein Überblick gegeben. Aber es kann nicht schaden, wenn Sie die hier vorgelegten Punkte noch um Ihre eigenen Erkenntnisse ergänzen können.

Der *erste* Vorteil der Erfahrung ist, daß sie Selbstvertrauen einflößt. Auch wenn es jeder Grundlage entbehrt (weil die vorhergehende Aufgabe so leicht war), kann ein solches Selbstvertrauen bei den anderen Aufgaben eine große Hilfe sein.

Der *zweite* Vorteil der Erfahrung ist, daß sie ein „Fehler-Museum" ist.

Der *dritte* Vorteil der Erfahrung ist, daß sie eine Quelle von Prinzipien darstellt. Solche Prinzipien sind unter Umständen nur allgemeine Mittel und Wege, eine Aufgabe zu bewältigen, aber sie können auch weitaus spezifischer sein und Lösungen für ganz bestimmte Arten von Aufgaben enthalten.

Der *vierte* Vorteil der Erfahrung ist, daß sie Anordnungen von Quadern bereithält, die zu einer Lösung für die gerade vorliegende Aufgabe abgewandelt werden können.

Erfahrungen mit der Erfahrung

Wie weit verlassen Sie sich auf die Erfahrung? Wie weit versuchen Sie bewußt, sich Ihre Erfahrung zunutze zu machen? Das sind wahrscheinlich Fragen des persönlichen Stils und Temperaments. In mancherlei Weise übt die Erfahrung ihren Einfluß aus, auch wenn sie bewußt ignoriert wird. Fehler wird man kaum ein zweites Mal machen, auch wenn man sich nicht im geringsten bemüht, daran zu denken. Andererseits ist es ein bewußter Vorgang, wenn man nach einer früheren Anordnung sucht, die als geeigneter Ausgangspunkt für die Lösung der zur Debatte stehenden Aufgabe dienen könnte.

Die abwandelnde Methode ist Bestandteil der meisten Versuche, Aufgaben zu lösen. Sie können sie von vornherein anwenden oder auch erst, wenn eine beliebige andere Methode Sie der endgültigen Lösung so nahe gebracht hat, daß Sie sich auf den noch bestehenden Unterschied voll und ganz konzentrieren können.

Die ganze Methode besteht aus einer scharfen Beobachtung und Konzentration auf diesen Unterschied und aus den darauffolgenden Versuchen, ihn zu vermindern. Wenn die Erfahrung eine als Ausgangspunkt geeignete Anordnung bereithält, kann die abwandelnde Methode von Anfang an verwendet werden.

Ob Sie die Anordnungen, die Sie bei einer Aufgabe kennengelernt haben, lieber ignorieren oder ob Sie es vorziehen, eine von ihnen als bequemen Ausgangspunkt zu benutzen: Es wird auf jeden Fall eine überlegte und bewußte Entscheidung sein. ●

Seite 16

Mathematisches Kabinett

1. Die Zahl 337-31770 ergibt umgedreht den Namen „Ollie Lee".
2. Man dreht das Bild um, kreise drei Sechser und drei Einser ein, die zusammen die Summe 21 ausmachen.
3. Der Korb enthält neun weiße Eier und neun braune Eier. Wenn die Summe 18 umgedreht wird, wird aus ihr 81, das Produkt. Wäre nicht speziell angegeben gewesen, daß der Korb mehr als sechs Eier enthält, wäre drei weiße und drei braune die richtige Antwort gewesen.

Seite 27

Eckhead's Knobelegg

Kröten und Frösche

Eine der möglichen Lösungen ist folgende:
11—9, 7—11, 4—7, 9—4, 10—9, 8—10, 6—8, 9—6, 12—9, 15—12, 11—15, 7—11, 9—7, 14—9, 16—14, 10—16, 8—10, 5—8, 7—5, 3—7, 1—3, 4—1, 9—4, 14—9, 17—14, 15—17, 11—15, 13—11, 10—13, 8—10, 2—8, 4—2, 9—4, 11—9, 7—11, 3—7, 6—3, 9—6, 12—9, 10—12, 8—10, 9—8, 14—9, 11—14, 7—11, 9—7.

Seite 28

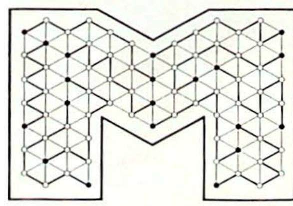
Wortwirbel

Haben Sie UNRUHESTIFTER gefunden?

Scrabble

Von 12 nach P2 wird HÄRENES gebildet. Das ergibt 50 Punkte. Haben Sie mehr erzielt?

Mexicano



Seite 29

Zweistein

Der Minister tüftelt

Die kürzeste Route ist B-D-E-C-B mit einer Länge von 8+6+6+7 = 27 Kilometern.

Die Dauerregendorfer Bademuseumsregel

Wir numerieren die Bedingungen der Reihe nach mit 1 bis 10 und kürzen Sonnenbrille mit Sb, Schwimmkleidung mit Sk, Bademantel mit B, Kopfbedeckung mit K, Sonnenschirm mit Ss, Handschuhe mit H und Sandalen mit Sa ab. Bedingung 7 besagt: Falls kein Ss, dann kein B oder Sa oder Sb. Aus kein B folgt (10) K oder Ss, also K; aber wegen 8 hieße dies B oder H, also H und das hätte (6) kein K zur Folge. Das wäre ein Widerspruch. Mithin ist B vorgeschrieben. Aus Sa folgte (2) Sb oder K. K hätte (5) Ss oder kein Sa zur Folge, also ebenfalls einen Widerspruch zu unserer Annahme. Bliebe noch Sb zu untersuchen. Wegen 4 bedingte dies Nicht H oder Sk. Nicht H hätte (9) Ss zur Folge, entgegen unserer Annahme, und wegen 1 folgt aus Sk: kein B und kein Sa. Kein B, das sahen wir schon, führt zum Widerspruch. Mithin ist kein Ss eine unhaltbare Annahme. Vorgeschrieben also ist Ss. Wegen 3 folgt daraus: B und H. H hat (6) kein K und kein Sk zur Folge. Bedingung 4 liefert wegen H und nicht Sk: Nicht Sb. Weil außerdem nicht K, liefert 1: nicht Sk. Das war's: Weder Sonnenbrille noch Schwimmkleidung dürfen getragen werden, auch keine Kopfbedeckung und keine Sandalen. Bademantel, Sonnenschirm und Handschuhe sind vorgeschrieben.

Seite 30

Eckhead's Wortsalat

Das extraknobelige Kreuzworträtsel

A	N	T	E	N	N	E	V	A	S	A	L	L
B	A	R	I	O	E	L	E	R	E	R	I	E
C	H	I	N	A	P	E	N	N	I	M	E	T
S	E	E	R	H	O	V	E	I	T	A	B	T
C	E	R	A	L	S	E	N	K	E	L	T	E
H	I	E	B	O	S	T	I	A	A	E	R	A
U	B	I	E	R	T	E	X	A	S	R	A	N
E	S	R	A	D	A	R	E	L	S	T	E	R
T	E	E	T	H	A	L	E	A	E	O	N	E
Z	E	N	O	A	T	A	I	R	R	I	E	D
E	R	E	M	I	T	N	U	M	M	E	R	E

Das knifflige Silbenrätsel

1. Schöngeist 2. Charakterstück 3. Höchstgeschwindigkeit 4. Amaler 5. Tomatenmesser 6. Zustellvermerk 7. Klassenkampf 8. Achtungserfolg 9. Marionette 10. Massenauflauf 11. Engländer 12. Rücksichtslosigkeit
SCHATZKAMMER

Seite 31

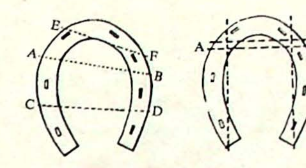
Aus Opas Rätselkiste

Rebus

1. Wo Spinnengewebe über der Armenbüchse sind (S in D), da sind (D As in D) Marmorrinden um's Herz.
2. Kommt Zeit, kommt Rat.
3. Nach (Nachen) Regen (Neger verkehrt) folgt (voll G T) Sonnenschein.
4. Band (B an D), Hand, Land, Rand, Sand, Tand, Wand.

Der Talisman

Schneiden Sie zuerst entlang der Linie AB, legen Sie die drei Teile dann so übereinander, daß die Schnitte CD und EF gleichzeitig erfolgen (Abb. rechts oben). Die Abbildung rechts oben zeigt, wie das Hufeisen durch zwei gerade Schnitte in neun Teile geteilt wird. Zuerst schneiden Sie entlang AB, dann legen Sie die drei Teile so zusammen, daß Sie die nächsten drei Schnittlinien mit einem Schnitt erfassen.



Seite 32

Suchworträtsel



Zahlenrätsel

1. Roentgen 2. Esquilin 3. Debrecen 4. entwesen 5. Johannes 6. Hausflur 7. Chiemsee 8. Operette 9. Danville 10. Teleskop 11. Refrains 12. Einsicht 13. Oldtimer 14. Hotelier 15. Stahlbau 16. Eßtisch
Es hoert doch jeder nur, was er versteht.

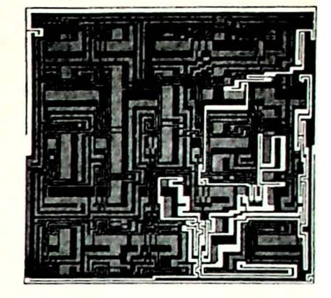
Das Kuckucksei

aus Heft 10/11/79

46	x	9	=	414
+		+		–
336	:	7	=	48
=		=		=
382	–	16	=	366

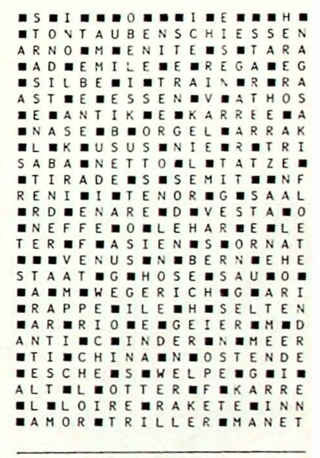
Seite 33

Labyrinth



Seite 34

Schwedenrätsel



Seite 35

Foto-Rätsel

1. Löffel
2. Zirkel
3. Glühbirne
4. Antennenbuchse
5. Ei
6. Türklinke
7. Zwanzigmarkschein
8. Kaffee
9. Tonbandcassette
10. Kugelschreiberhülse

Seite 37

Tratschke fragt: Wer war's?

Der Mann, der ein so überaus geregeltes Leben führte (weil seine schwache körperliche Konstitution ihn dazu zwang), aber zugleich ein leidenschaftlicher Billardspieler war und in seiner Studienzeit von dem beim Billard gewonnenen Geld einen Französischlehrer bezahlte, war der Königsberger Philosoph Immanuel Kant (1724 bis 1804). Sein Hauptwerk ist „Die Kritik der reinen Vernunft". Kant hat Königsberg nur sehr selten, Ostpreußen nie verlassen. ▷

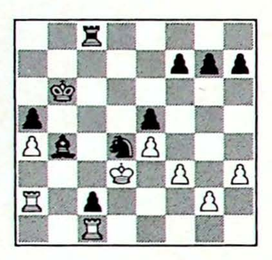
Findex

Lösungen

Seite 46

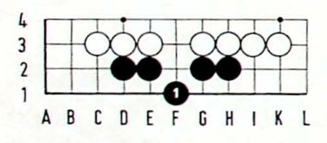
Schach

Nach 1. Lbl!, das Schwarz in Zugzwang bringt, führen acht Linienunterbrechungen beziehungsweise Blockungen zu sechs verschiedenen Varianten.
1. –, Lxa5, 2. Sxd4 usw. 1. –, La7 (Lc5), 2. Sc7 usw. 1. –, Ld8 (Sd6), 2. Sf 6 usw. 1. –, Sxa5, 2. Sd6 usw 1. –, Sc5, 2. Sc3 usw. 1. –, Sd8, 2. gxh6 usw. 1. –, Lc7, 2. Txd5 usw. Eine Perle der Problemliteratur!



Go-Aufgabe

Schwarz 1 sitzt genau auf dem lebenswichtigen Punkt. Der Antwortzug unterteilt bereits das schwarze Gebiet in zwei Augen. Auf E1 und G1 kann der Weiße die beiden Augen nicht mehr verhindern. Wollte Schwarz auf F2 das Gebiet abgrenzen und später die Gebietsunterteilung vornehmen, kann Weiß das schwarze Gebiet immer so kleinhalten, daß er Sieger bleibt. Für eine sichere Gebietsanlage auf der zweiten Reihe braucht man acht Steine (Ausprobieren!).



Druckfehlerberichtigung

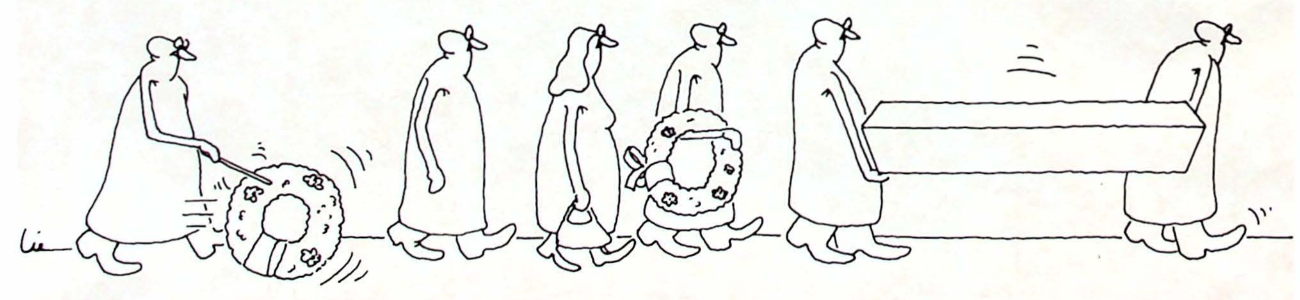
In der Spielwiese, Heft 10/11, hat sich ein Fehler eingeschlichen. Der Preis für „Kupferstichspiel" ist circa 298 Mark.

Im folgenden Register stehen die wichtigsten Spiele und Themen aus den Heften 3, 4/5, 6/7, 8/9 und 10/11. Ständige Rubriken wie Krimi, de Bono, Spielzeit, Klassiker und Taschenrechner-Spiele wurden nicht aufgenommen.

Die Bedeutung der Buchstaben: (A) = Artikel, (B) = Buch, (I) = Interview, (K) = Spiel-Kritik, (M) = Mein Spiel, (T) = Test, (W) = Wer war's.

Übrigens nehmen wir gern Vorschläge an, wie wir den „Findex" künftig ausbauen, verbessern, umfangreicher oder knapper gestalten könnten. Zum Beispiel getrennte Auflistung für Spiele, Denken, Interview, Test ...? Kennzeichnung von Spielen aus der Spiel-Wiese und auch aus der Spielkritik?

Gute Vorschläge, die wir übernehmen, werden mit Spielen belohnt. Der Rechtsweg muß dabei natürlich ausgeschlossen bleiben. Wir freuen uns sehr auf zahlreichen Zuschriften. Wer suchet, der wird auch findexen!



SCHLAG DEN 8ER

Die Kugel bringt's ins Rollen

Das Titelbild zeigt Zahnpasta lächelnde Kinder, und die Erwachsenen scheinen Randfiguren dieses Spiels zu sein.

Und damit ist leider ein falsches Bild gezeichnet. Mit diesem Spiel können sich nämlich gerade auch Erwachsene herrlich die Zeit vertreiben.

Die ganze Apparatur wird aus Kunststoffteilen zusammengesteckt. Eine dicke fette Kugel, die 8er heißt, wird oben mit Schwung in den roten Trichter eingeworfen, wo sie längere Zeit an der Wandung im Kreis läuft. Doch irgendwann plumpst sie unten durch ein Loch. Das ist der Augenblick, auf den es ankommt. Denn kurz bevor der 8er unten aus dem Trichter fällt, muß jeder Spieler seine kleine Kugel über die schräge Rampe laufen lassen. Je später man den Auslöser drückt, um so höher die Punktzahl – es sei denn, die kleine Kugel kommt erst nach dem 8er an. Dann gibt es Minuspunkte.



Schlag den 8er, Arxon-Spiele, Klöcknerstr. 3, 6054 Rodgau, Actionspiel für 2 bis 4 Personen, circa 32,50 Mark

EGGHEAD

Karten steigen zu Kopf

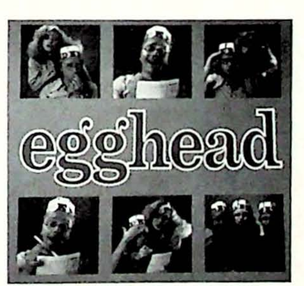
Egghead ist ein Klassiker. Jeder Spieler läßt sich von einem der Mitspieler drei Spielkarten hinter ein Stirnband stecken. Diese Karten tragen je einen Buchstaben, den alle übrigens bis auf den Träger sehen können.

Diese Buchstaben sind durch logische Folgerungen zu erraten. Dazu werden reihum Karten mit Fragen gezogen, laut verlesen und auch gleich beantwortet.

Von der Antwort profitieren meist alle anderen Spieler, nur der nicht, der gerade am Zug ist.

Wer glaubt, daß er seine Kombination gefunden hat, darf diese ansagen. Stimmt sie, so bekommt er einen Punkt gutgeschrieben und erhält einen neuen Kartensatz aufgesteckt. Ist die Ansage falsch, so bekommt der Spieler ebenfalls neue Karten und muß den Zeitverlust hinnehmen.

Immer wieder ein großer Spaß für alle, die Freude am logischen Denken und Knobeln haben.



Egghead von Robert Abbott, Ass-Spiele, 7022 Leinfelden, 3 bis 6 Spieler, circa 29,95 Mark

SCHACH-BUCH

Der Knüller für Kinder

Die meisten Schachlehrbücher sind trocken. Da lernt man Schach in seiner ganzen gewichtigen Schwere begreifen.



Schach, leicht gelernt und gut gespielt, Delphin-Verlag, ISBN 3-7735-5003-0, circa 14,80 Mark

Rühmliche Ausnahme: das Schachbuch des Delphin-Verlags. Hier ist Schach als rauhe Balgerei zwischen zwei feindlichen Herren dargestellt.

Daß Bauern zum Beispiel zwar geradeaus laufen, aber nur schräg schlagen können, wird bei der Illustration völlig klar.

Wer einmal die einprägsamen Bilder gesehen hat, vergißt die richtigen Züge nie mehr.

Das Buch erschöpft sich aber nicht nur in den Zügen der Figuren, sondern zeigt auch Taktik, insbesondere für Eröffnung und Endspiel.

Ein ideales Buch für Kinder, denen man das Schachspiel schmackhaft machen möchte.

BHAVATI

Kunterbunte Spiel-Oase

Unter diesem recht seltsamen Titel verbirgt sich ein sehr phantasievolles Allround-Spiel für Kinder. Im Grunde genommen besteht das Spiel aus einem Bauelement, das einer Sechskantmutter ähnlich ist, die in der Mitte ein freies Feld hat.

Im großen Bhaváti-Kasten sind 144 solcher Bauteile in verschiedenen Farben enthalten. Die Verwendung dieser hochglanzlackierten Holzteile ist überrachend vielfältig. Senkrecht aufgestellt, dienen sie als Brücken, aber auch als Rennpferde. Man kann sie aufeinander stapeln und einen kühnen Turm bauen. Oder man kann bunte Muster legen. Oder sich alles mögliche ausdenken, die Steinchen sind zu fast allem zu gebrauchen.

Zu der Packung gehört auch ein zweiseitig bedruckter Spielplan, auf dem entweder ein Pferderennen oder ein recht vergnügliches Versteckspiel ablaufen. Die umfangreiche Spielanleitung sieht noch vier Spiele vor.



Bhaváti, Kunst und Spiel, Leopoldstr. 48, 8000 München 40, Großer Kasten 89 Mark, plus 3 Mark Porto und Verpackung. Teile auch in kleineren Einheiten erhältlich ▷



ASTRO

Planeten im Einsatz

Wem Schach noch nicht schwierig genug ist, der ist mit Astro gut beraten. Auf den 76 Feldern des Spielplans sind nach Angaben des Herstellers immerhin 1048 verschiedene Spielkombinationen möglich.

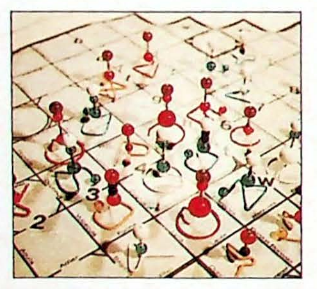
Die Grundidee ist zwar nicht einleuchtend, muß aber als gegeben akzeptiert werden. Es geht darum, daß sich Planeten gegenseitig überfallen und ausrotten sollen.

Gespielt wird zu viert oder zu zweit.

Die Spielregel ist schlichtweg abenteuerlich. Man braucht viel Phantasie, um sich im Regelgewirr zurechtzufinden. Wenn man ein paar der vorgegebenen Musterpartien durchgespielt hat, versteht man endlich, worum es eigentlich geht.

Geliefert wird das Spiel in recht unterschiedlichen Versionen, vom kleinen Papierplan mit Pappscheibchen als Figuren über einen auf Plastik gedruckten Plan bis hin zu einem sehr aufwendigen Figurensatz aus lackiertem Draht mit bunten Glasperlen. Details sind beim Hersteller zu erfahren.

Ein apartes Spiel für Sammler mit Sinn für ausgefallene Ideen!



Astro von Rudolf Lauterbach, Budapester Str. 2, 8000 München 80, (Preis auf Anfrage)

ALI BABA

Zäher Kampf ums Glück



Ali Baba von Alex Randolph, Pelikan-Spiele, Podbielskistr. 141, 3000 Hannover, 2 bis 4 Spieler, circa 3,50 Mark

Stein, Schere, Papier! Ein uraltes Spielprinzip. Der Stein macht die Schere stumpf. Die Schere schneidet das Papier. Das Papier umwickelt den Stein.

Aus diesem Prinzip hat Alex Randolph ein fröhliches Brettspiel abgeleitet. Der Offizier fängt den Räuber. Der Räuber macht Jagd auf die Prinzessin, und diese betört mit ihrem Charme den armen Offizier.

Gespielt wird auf einer Brücke. Jeder Spieler muß seine drei Figuren von einem Ufer des Bachs auf die andere Seite bringen. Wie weit gezogen werden darf, bestimmt ein Würfel, der allerdings nur drei Augen als Höchstzahl hat. Die Wahl der Figur, die jeweils eingesetzt werden soll, ist dem Spieler überlassen.

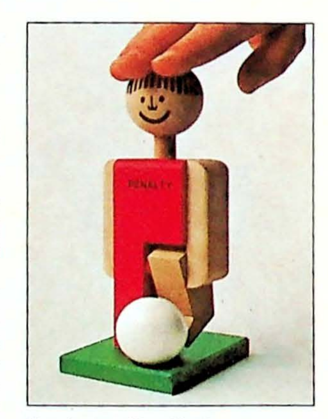
Jedesmal, wenn eine Figur geschlagen wird, muß sie zum Ausgangspunkt zurück. Bei vier Spielern kann eine so kurze Strecke zum Problem werden.

Früher, als Pelikan sich noch intensiver im Spielebereich engagierte, gab es das Spiel in einer großen Pakkung. Die neue Version ist auf Kinder zugeschnitten, sowohl im Format als auch im Design. Die schönen, massiven Holzfiguren sind geblieben.

PENALTY

Weitschuß per Korkball

Tipp-Kick in groß: Das ist Penalty. Eine Holzfigur, die einen Korkball gut zwei Meter weit schießen kann. Als Mitbringsel ein Treffer!



Penalty von Kurt Naef, CH-4314 Zeiningen, Bezug über Kunst und Spiel, Postfach 291, 8000 München 44, circa 31,50 Mark inkl. Versand

RUMMIKUB

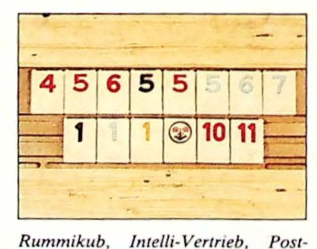
Grinsende Vollmonde als Joker

Wem Rommé zu simpel, Mah-Jongg aber zu kompliziert erscheint, der kann auf Rummikub ausweichen.

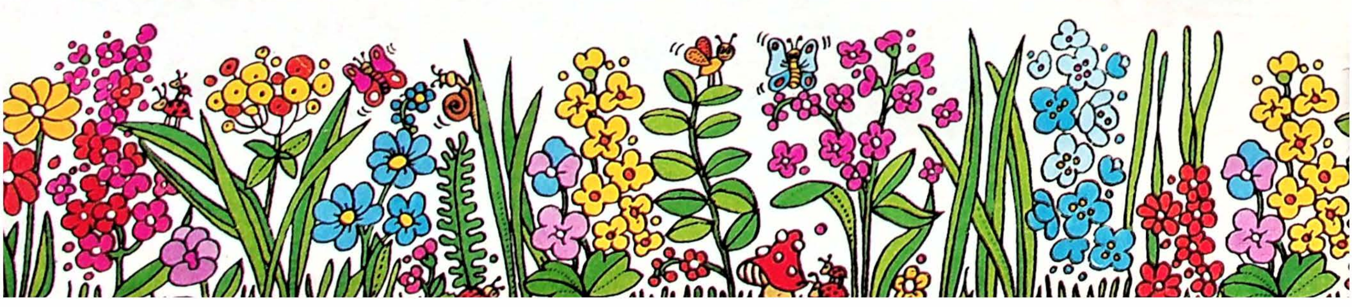
Statt mit Karten wird mit massiven Kunststoffplättchen gespielt. Sie unterscheiden sich durch vier verschiedene Farben und sonst durch große deutliche Zahlen. Grinsende Vollmonde sind Joker.

Gesammelt werden die Steinchen auf einer schräggestellten Plastikschiene, die dem Nachbarn den „Kibitzblick" verwehrt. Es gilt, entweder Folgen zu sammeln, also lückenlos aufsteigende Zahlen oder gleichartige Zahlenwerte verschiedener Farbe. Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler alle Steine abgelegt hat. Es gewinnt jedoch der, der die meisten Punkte verbuchen kann.

Zur Zeit wird versucht, das aus Israel stammende Spiel, das in den USA ein Bombenerfolg wurde, auch bei uns heimisch werden zu lassen. Es gibt vier verschiedene Ausführungen.



Rummikub, Intelli-Vertrieb, Postfach 13 71, 2357 Bad Bramstedt, Junior: circa 29,50 Mark, Klassik: circa 49,50; Senator: circa 99,50 Mark; Royal: circa 119,50 Mark



SCHACH FÜR 3

Der Angriff auf den Kardinal

Es gibt zahllose Versuche, Schach zu variieren. Der Reiz eines Dreipersonen-Schachs besteht vor allem darin, daß nicht nur reine Taktik, sondern auch geschicktes Koalitionsspiel erforderlich ist. Fast automatisch verbünden sich stets die beiden schwächeren Spieler gegen den stärkeren.

Das Spielfeld setzt sich aus Dreiecken zusammen. Mit den Zügen der Figuren, die wie beim konventionellen Schach im Prinzip gleich sind, muß man sich doch erst vertraut machen. Eine zusätzliche Figur wurde eingeführt: ein Kardinal. Er zieht wie die Dame, darf aber nicht schlagen. Und geschlagen werden kann er nur, wenn er von den Figuren beider Gegenparteien bedroht wird. Und um die Sache noch weiter zu verwickeln, bedeutet der Angriff auf den Kardinal für die schlagende Figur Selbstmord.

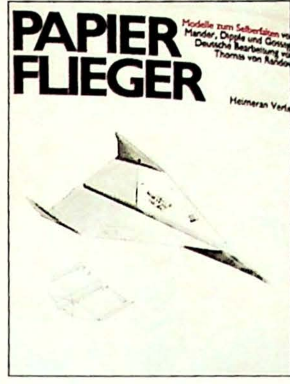
Immerhin eine interessante Variante zum herkömmlichen Spiel.



Schach für 3, Noris-Schach GmbH, Schnieglingerstr. 196, 8500 Nürnberg, ab circa 35 Mark, plus Versandkosten

PAPIERFLIEGER

Alles Wissenswerte über Schwalben



Papierflieger, Heimeranverlag München, ISBN 3 7765 0271 1, 14,80 Mark

Die renommierte amerikanische Zeitschrift „Scientific American" rief Ende 1966 zu einem großen Wettbewerb auf, bei dem Hobby-Konstrukteure zeigen konnten, was für Flugleistungen aus einem Blatt Papier zu holen sind. Das Echo war überwältigend.

Doch die Resultate dieser Ausschreibung sind erst jetzt bei uns in Buchform greifbar. Das Buch ist erst kürzlich erschienen und bringt nicht nur die Entstehungsgeschichte des Wettbewerbs, die amüsant ist, sondern gibt eine große Zahl von Begleitbriefen wieder. Den Schlußteil bilden zwanzig der besten und interessantesten Papierflieger mit Anleitungen zum Nachbau. Die deutsche Bearbeitung besorgte mit viel Geschick Dr. Thomas von Randow, wissenschaftlicher Redakteur der Zeit.

TAKE OVER

Für unterwegs und zwischendurch

Klein und bis oben hin dicht mit Spiel vollgepackt, präsentiert sich eine neue Serie von kleinen Spielen bei Schmidt. In der Spielkritik wurde im letzten Heft bereits „Venture", ein anderer Titel dieser Reihe, ausführlich vorgestellt.

Take Over besteht aus einer Klappschachtel aus massivem Kunststoff, die durch einen Magnetverschluß geschlossen gehalten wird. Aufgeklappt bildet sie das Spielfeld. Dieses ist in Drei-, Vier- und Fünfecke aufgeteilt,die alle eine Zahl tragen. An jeder Kante ist ein Loch, in das jeweils kleine Fähnchen gesteckt werden. Sobald ein Spieler die Mehrzahl der Grenzkanten eines Gebiets erworben hat, pflanzt er in der Mitte ein weiteres Fähnchen auf und darf sich den Punktwert der Fläche gutschreiben. Gewinner ist, wer am Schluß die höchste Punktzahl hat.

Ein vergnügliches Spiel, das ohne großen Vorbereitungsaufwand schnell in Angriff genommen werden kann, sei es unterwegs auf Reisen oder mal eben zwischendurch.



Take Over Schmidt-Spiele, Postfach 40 17 49, 8000 München 40, circa 12,80 Mark

SPEAR-REISESPIELE

Vier gut untergebracht

Kleine flache Schächtelchen hat Spear mit Klassikern bestückt, ein lustiges Triefmännchen dazu gezeichnet und einen neuen Namen erfunden. So präsentiert sich die Pocketserie.

Quintro zum Beispiel ist nichts anderes als Gobang. Man muß versuchen, fünf Kegel senkrecht, waagerecht oder diagonal in die Reihe zu bringen. Für 2 Spieler!

Solitaire ist auch als Einsiedlerspiel bekannt. Man spielt gegen sich selbst. Das ganze Brett ist mit Steinen besetzt, nur das Mittelfeld bleibt leer. Nun werden einzelne Kegel übersprungen und damit aus dem Verkehr gezogen. Am Schluß dieses kniffligen Spiels soll nur ein Stein übrig bleiben – und dann noch im Mittelpunkt des Spielfeldes. Schwierig!

Mini-Halma wird nach der üblichen Regel gespielt. Die gegenüberliegenden Steine rücken in das gegneriche Feld.

Bastion schließlich ist das Spiel Fuchs und Gänse. Ein Spieler hat nur zwei Steine, darf mit ihnen schlagen, während der Gegner sie einzukreisen versucht.



Spear-Reisespiele, Spear, Höfenerstr. 87, 8500 Nürnberg, je circa 5,50 Mark



Spiel-Börse

Kostenlose Privatanzeigen

Sie schreiben Ihren Anzeigentext mit Schreibmaschine oder in Druckbuchstaben deutlich auf und schicken diesen an: „Spiel"-Verlag, Anzeigenabteilung, Postfach 10 57 09, 2000 Hamburg 1. Redaktionsschluß ist circa sieben Wochen vor Erscheinen der neuen Ausgabe.

VERKAUF

Platzmangel. Trenne mich von meinen Doubletten, überwiegend fabrikneu. AH: je 20 DM. Wooden Ships, Gettysburg, Tac Tics II, Africa Corps, Victory, Blitzkrieg, Stalingrad, Battle in the Bulge, Kingmaker, Squad Leader, Outdoor Survival, Luftwaffe, Panzerblitz, Business, Diplomacy; SPI Z-Packs: je 10 DM: Sorcerer, Fast Carriers, Kampfpanzer, Civil War, Korea, Austerlitz, Seelöwe, NATO; 30 DM War in the West; je 5 DM: Evade Monad, Octrix, Tryce, Tri Tacti; je 20 DM Decline & Fall, Image. zuzügl. Porto & NN. *Peter Otte, Birkenweg 9, 6101 Messel, Tel. 0 61 59 / 53 48.*

*

Verkaufe: Avalanche, Banda, Caramba, Imuri, Karriere, Quadrata, Scala, Spürnase, Vabanque, Wohnprojekt 88 oder tausche gegen: Aquire, Automobile für die Welt, Bazaar, Dampfroß, Minister, Monad, Ploy, Regatta, Safe, Spiel des Lebens, Verliess, Zahltag. Rolf Wichmann, Rennbahnstr. 180, 2000 Hamburg 70, Telefon 0 40 / 68 61 64.

SPIELPARTNER

Raum Kiel. Ich, Adept der Wissenschaft, 31 Jahre, suche vielseitig interessierten Spielpartner oder Spielpartnerinnen. Spiele alte, schöne, interessante Spiele und möchte noch welche lernen. *Chiffre 12/2/2300.*

*

Raum Ludwigsburg/Kornwestheim/Asperg. Wir suchen Spielpartner für: Jokkey, Kniffel, SuperHirn und ähnliches. *Chiffre 12/3/2300.*

Wer hat wie wir Lust zum Spielen? Wir (Lehrerin und Student, 26/27, AKW-Gegner, „Spiel"- und „Zeit"-Leser) suchen Mitspieler für Brett- und Kartenspiele (von Go über Hase und Igel, Doppelkopf bis Knobeln). Gespräch nicht ausgeschlossen! *Gudrun und Kristian Schürmann, Hesterhörn 8, 2081 Tangstedt (bei Pinneberg), Telefon: 0 41 01/2 91 64.*

*

Spielpartner für Erwachsenenspiele (Igel/Hase, Risiko und ähnliches) in Stuttgart-Nord/West gesucht. *Chiffre 12/4/7015.*

*

Raum Heidelberg/Ehepaar 38/35 (zwei kleine Töchter) mit großer Spielothek sucht Spielpartner. Telefon: 0 62 23/4 01 03.

KAUF

Suche Heyne Taschenspiel „Wortwirbel". *Chiffre 12/1/2300.*

*

Ich suche noch folgende Pelikan-Spiele: Diamant, Globetrotter, Armada, Quadriga, Victory, Robin Hood, Loreley (eventuell auch Tausch). *Kurt Enders, Schuhnechtstraße 61, 6100 Darmstadt.*

SPIELEKLUBS, VEREINE

Dortmunder Spielekreis (Shogun, Twixt, Kalaha, Coup, Jockey u. ä.) sucht noch Mitglieder. *Telefon: Dortmund 25 95 04.*

*

Wer hat Lust in einem kleinen Spielekreis Simulationsspiele, wie sie Walter Luc Haas in „Spiel" vorstellt, kennenzulernen (zum Beispiel „War of the Ring", „Napoleons Feldzüge")? Anfragen an *Joseph Weigand, Fraunhoferstr. 26 b, Röhr, 8000 München 5.*

VERSCHIEDENES

Diplomacy per Post; vervielfältigte Zeitschriften zum Selbstkostenpreis (deshalb keine Probenummern) mit Informationen über engl./amerik. Simulationsspiele und deutsche Erwachsenenspiele; Vermittlung engl./amerik. Simulationsspiele: *Walter Luc Haas, Postfach, CH-4024 Basel 24, Schweiz (bitte Rückporto beilegen).*

*

Für unsere Kinder- und Jugendarbeit suchen wir noch gut erhaltene Gesellschaftsspiele. Auf Wunsch erhält der Spender das Porto erstattet. Jürgen Elias, An der Eveke 4, 5880 Lüdenscheid.

*

Spiele per Post wie Diplomacy, Varianten und Railway Rivals (Dampfroß) spielt man im „STABSANZEIGER". Hartmut Halfmeier, Stapelstr. 13, 2000 Hamburg 54. Probeexemplar gegen Rückporto.

Geschäftsanzeigen

Ihre gewerbliche Kleinanzeige kann mit Namen oder Chiffre versehen werden. Eine Zeile (das sind etwa 28 Buchstaben; Leerstellen zählen wie ein Buchstabe) kostet DM 8,–. Die Chiffregebühr beträgt DM 3,–. Dazu kommt die gesetzliche Mehrwertsteuer (derzeit 13 %). Redaktionsschluß ist circa sieben Wochen vor Erscheinen der Ausgabe.

Sie schreiben Ihren Anzeigentext auf und rechnen den Preis aus. Diesen Betrag können Sie auf das Konto 6 206 281 bei der Dresdner Bank Hamburg, BLZ 200 800 00, oder auf das Postscheckkonto Hamburg 105 532-209 überweisen. Schicken Sie dann Ihren Anzeigentext zusammen mit dem Zahlungsbeleg (oder einem Verrechnungsscheck) an: „Spiel"-Verlag, Anzeigenabteilung, Postfach 10 57 09, 2000 Hamburg 1.

Katalog „Spiele, Spielzeug und Puppen". Kostenlos. *Schroeder's Sammler Buchladen, Postfach 11 06 24, 4000 Düsseldorf 11.*

*

Bücherkatalog „Spiel und Theater" kostenlos bei: *PUPPEN & MASKEN, Eppsteiner Str. 22, 6000 Frankfurt 1, Telefon 72 20 83.*

*

Carrom, das originale Geschicklichkeitsspiel aus Indien importiert: Carrom-Vertrieb, Hauptstr. 11, 8190 Wolfratshausen.

Spiel-Spezial in Hessen. Wir haben zur Zeit circa 450 Spiele vorrätig. Schauen Sie doch mal, ob auch das Richtige für Sie dabei ist! Top-Beratung bei: Spiel + Technik Diessner, Kaiserstr. 41, 6360 Friedberg, Telefon: 0 60 31/9 26 26.

*

Spiel-Spezial in Hessen. Jetzt auch Spiele-Versand! Spiel + Technik Diessner, Kaiserstr. 41, 6360 Friedberg, Telefon: 0 60 31/9 26 26.

*

Konflikt-Simulation. Die neue Dimension taktischen und strategischen Spielens: amerikanische und englische Spiele, zur Zeit mit deutschen Regeln. Gratiskatalog bei: Fantastic Shop, Postfach 30 26, 4000 Düsseldorf 1.

*

Über 1000 US/UK-Simulationsspiele / Regeln zum US/UK-Originalpreis: Europa-Hobbies, Postfach, CH-4024 Basel (Schweiz); Preisliste 2 Mark, 16 Seiten.

*

Impressum

„Spiel" erscheint 2-monatlich im Spiel-Verlag, Kattrepel 10, Postfach 10 57 09, 2000 Hamburg 1, Telefon: 040/33 67 51, Telex: 02 162 603. Herausgeber: Gerhard Sondermann. Redaktion: Constanze von Loesch. Freie redaktionelle Mitarbeiter: C. D. Grupp, W. Luc Haas, Dr. Gilbert Obermair, Bernward Thole, Tom Werneck. Gestaltung: Heidi Biedermann, Uta Brandl. Objektleitung: Christina Finck (verantw. für Anzeigen). Es gilt Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1. 1. 1979. Nachdruck nur mit Genehmigung des Verlages. Konto: Dresdner Bank AG, Hamburg 6206281 (BLZ 200 800 00). Vertrieb: IPV Inland Presse Vertrieb GmbH, Wendenstraße 27, 2000 Hamburg 1. Abonnement: Vorzugspreis Inland DM 39,00, inkl. MwSt. Europ. Ausland DM 39,00, zuzügl. DM 7,20 Porto. Spiel-Material: „Das Spiel", Claus Voigt & Co, Hamburg. Satz: D+V Paul Dierichs KG & Co, Kassel. Druck: Karl Neef GmbH & Co., Wittingen. Für „Scrabble", „Superhirn" sowie einige andere in dieser Zeitschrift genannten Spiele sind Warenzeichen für die jeweiligen Herstellerfirmen eingetragen. Alle in diesem Heft genannten Preisangaben sind unverbindliche Richtpreise.

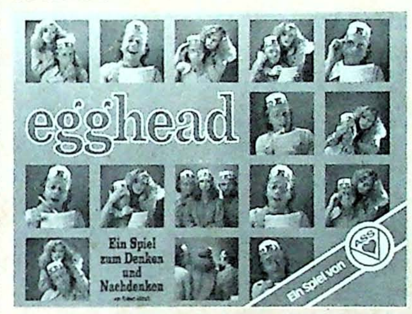
WIR MACHEN IHNEN EIN GESCHENK

Sie selbst lesen „Spiel" und wissen, wieviel Spaß und (Ent-) Spannung diese Zeitschrift bringt. Es wird Ihnen sicher leichtfallen, „Spiel" weiterzuempfehlen. Schicken Sie uns die Adresse eines Verwandten, Freundes oder Bekannten, der „Spiel" regelmäßig und bequem frei Haus beziehen möchte. Das Abonnement für 12 Ausgaben ist 9 Mark billiger als die Einzelhefte. Eine Ersparnis von 18 Prozent!

Als Dank erhalten Sie ein „Spiel"-Geschenk Ihrer Wahl. Bitte schneiden Sie den Spiel-Coupon aus und senden ihn an: Spiel-Verlag, Postfach 10 57 09, 2000 Hamburg 1



Das „UR-Spiel". Eines der ältesten Spiele der Welt. Ein Ravensburger Würfelspiel für zwei Personen.



„egghead", für Leute, die Spaß am logischen Denken haben.
Ein ASS-Spiel für 3 – 6 Personen.



„Gimel" ist ein Denkspiel; es stammt aus dem alten Ägypten.
Von Bütehorn-Spiele für zwei Personen.

DuMont's TANGRAM

DuMont's neues Tangram von Joost Elffers und Mike Schuyt. 248 Seiten mit über 690 Legebeispielen und Auflösungen.

Als Dankeschön

für meine Empfehlung von „Spiel" schicken Sie mir bitte:

◯ Ravensburger UR-SPIEL

◯ ASS EGGHEAD

◯ Bütehorn-Spiele GIMEL

◯ Joost Elffers und Mike Schuyt. DU MONT'S NEUES TANGRAM

Gewünschtes bitte ankreuzen. Als Adresse für das Geschenk gilt der Absender auf dem Brief oder der Postkarte.

Spiel-Geschenk-Coupon

An diese Adresse schicken Sie bitte „Spiel" für mindestens 12 Ausgaben, garantiert zum Vorzugspreis von DM 3.25 pro Heft. 12 Hefte DM 39.- (Ausland: DM 39.- + Porto DM 7.20). Die Lieferung erfolgt frei Haus und beginnt mit der nächsten Ausgabe.

Vorname Name

Straße/Nr.

PLZ/Wohnort

Datum

Unterschrift

Bitte keine Vorauszahlung leisten. Rechnung abwarten. Wichtiger rechtlicher Hinweis: Sie garantieren mir, daß ich diese Bestellung innerhalb einer Woche beim Spiel-Leser-Service schriftlich widerrufen kann.


NEU
Shogun
Das strategische Brettspiel mit Glück und Spannung.
Zug um Zug ändert sich die Zahl im Spielstein. Automatisch.
In der Tat eine neue Spiel-Idee.
Shogun
Ravensburger
Die Zahl im Spielstein zeigt an, wieviel Felder gezogen werden müssen. Mit jedem Zug kann sich jedoch die Zahl automatisch ändern. Ein Spiel, das Zug um Zug neue Überraschungen bringt.
Der Spieler muß also nicht nur auf die Züge seines Gegenspielers reagieren, sondern auch auf die Veränderungen seiner eigenen Steine. Mit ständig wechselnder Taktik gilt es, den gegnerischen Shogun oder mindestens sechs Steine des Gegenspielers zu schlagen.
Für zwei Spieler ein 20-Minuten-Spielvergnügen, bei dem Glück und Verstand sich die Waage halten.
Programm für sinnvolle Freizeit
Otto Maier Verlag, Ravensburg
Ravensburger ®